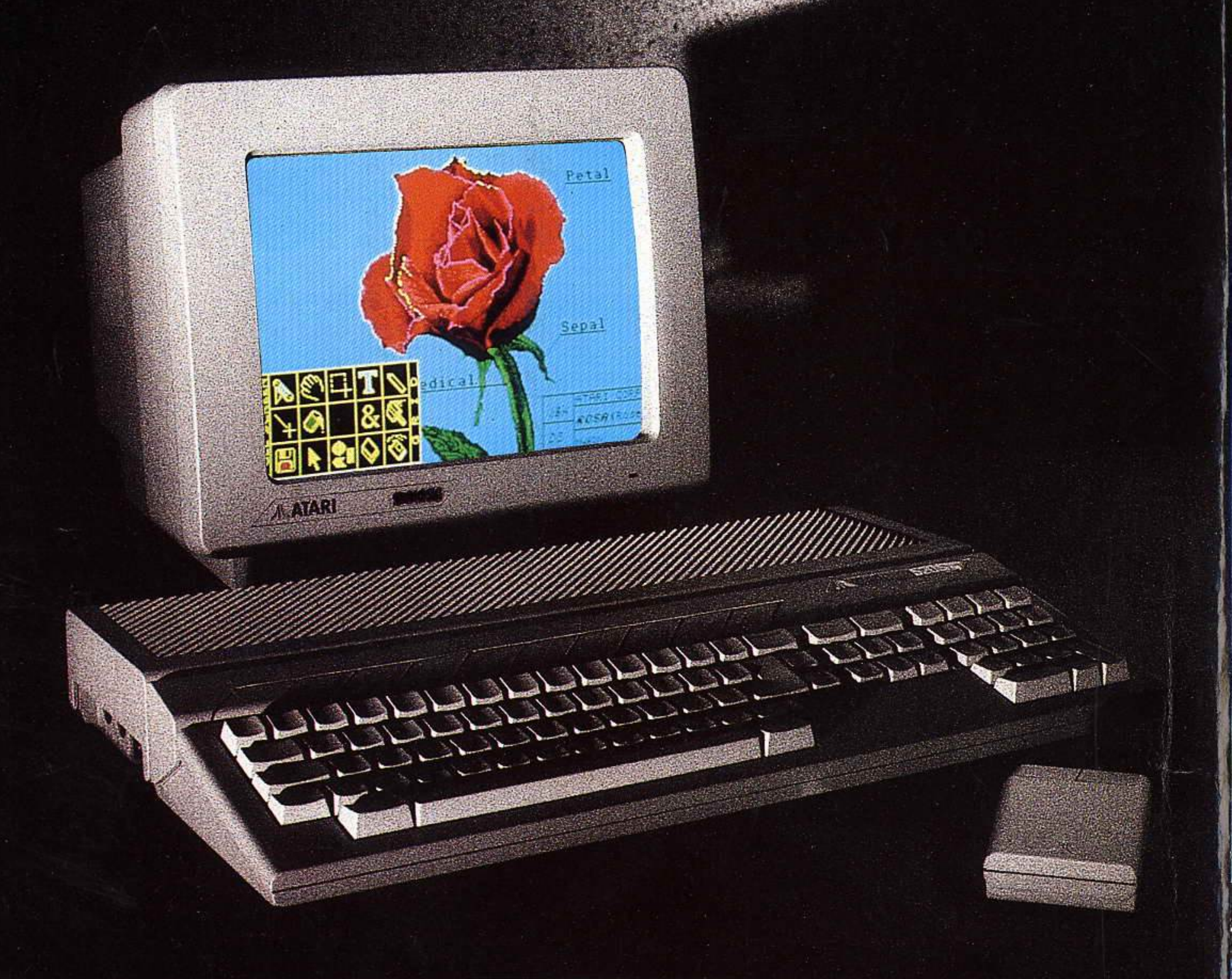

TILT
MICROLOISIRS
INFERNAL
TOUS LES SOFTS D'EPOUVANTE
SOS AVENTURE
LES HITS DU SIECLE !
ANIMATION
LES SECRETS DES PLUS GRANDS SPECIALISTES
SICOB
LE CHOC ATARI
AMIGA, ST, APPLE II GS
CREATION GRAPHIQUE, ACTION, SIMULATION...
M 3085 - 55 - 20,00 F
3793085020007 00550
N°55 MENSUEL JUIN 1988 - 20 F. BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CAN - MAROC : 29,50 DH - ESPAGNE : 550 PTAS. ISSN 073-6968

EQUATEUR

ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire. Voici l'arme pour créer.



2 990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

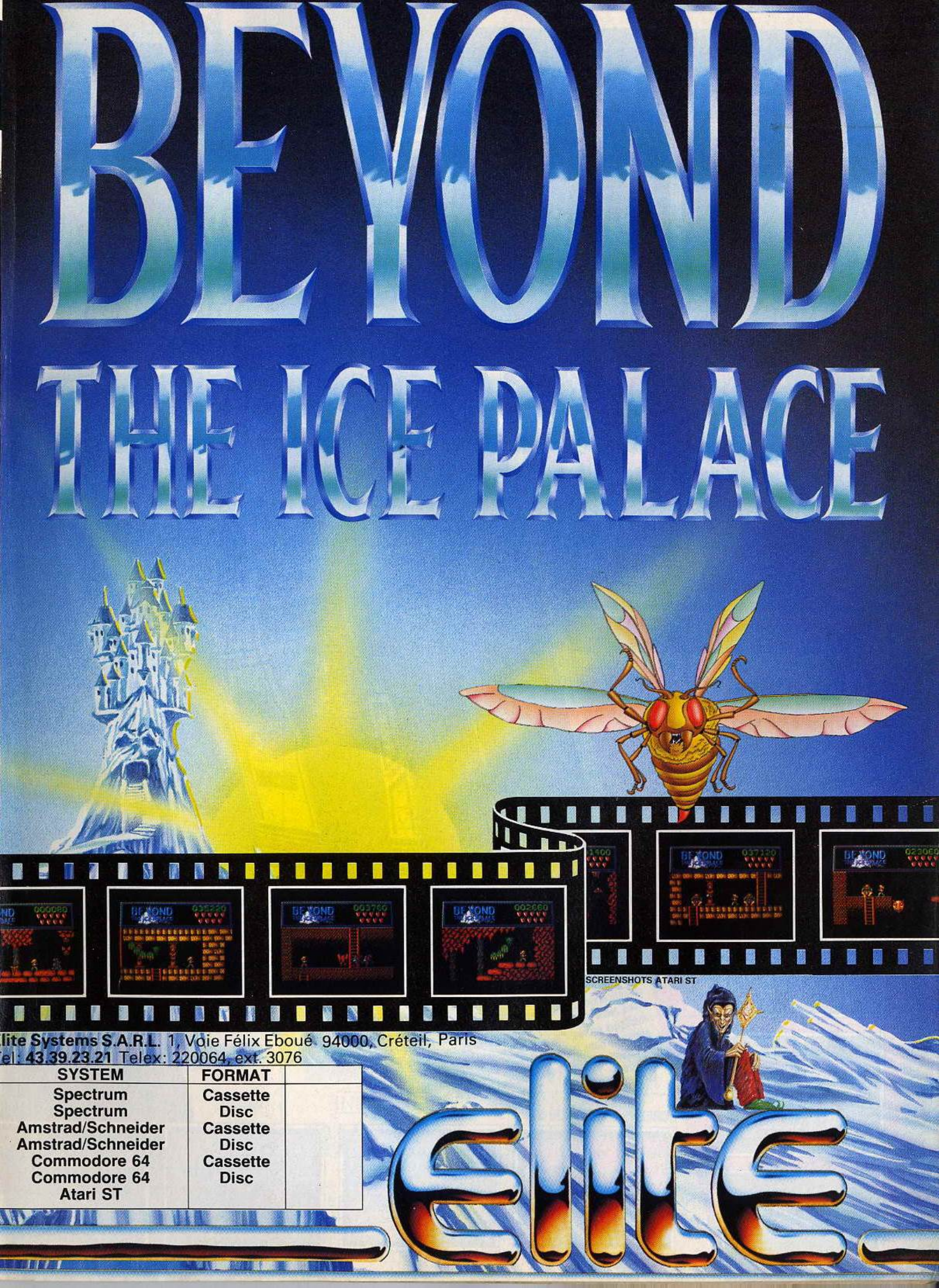
Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3''½, souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

* 520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur** = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.
** Offre spéciale avec moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

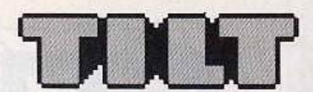
ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI



BEYOND
THE ICE PALACE
SCREENSHOTS ATARI ST
lite Systems S.A.R.L. 1, Voie Félix Eboué 94000, Créteil, Paris
el: 43.39.23.21 Telex: 220064, ext. 3076
SYSTEM | FORMAT
Spectrum | Cassette
Spectrum | Disc
Amstrad/Schneider | Cassette
Amstrad/Schneider | Disc
Commodore 64 | Cassette
Commodore 64 | Disc
Atari ST
elite


THUNDERCATS
elite
Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: 43.39.23.21
Telex: 220064, ext. 3076
NOUVEAU! POUR ATARI ST
BUGGY BOY
TATSUMI
elite
THUNDERCHATS
Lord Liono, le héros de la télévision et le Seigneur de tous les Thunderchats, se met en route pour une mission: venir à la rescousse de ses camarades et retrouver "L'Oeil de Thundera" qui a été dérobé. Basé sur les célèbres vidéos et séries télévisées, Thunderchats contient une précision de graphisme extraordinaire, beaucoup de vivacité, et vous verrez que vous serez tellement mordu que vous ne pourrez plus vous en passer!
SCREENSHOTS ATARI ST
BUGGY BOY
Une conversion du palpitant jeu de course 3D que l'on trouve dans les salles de jeux. Pour le jouer, vous avez besoin de qualifications de pilot-automobile, de réactions ultra-rapides, mais aussi d'un peu de stratégie afin de vous placer parmi les meilleurs scores. Ces exigeances ont rendu Buggy Boy populaire dans les salles de jeux; Buggy Boy existe maintenant en version ST et fera sortir tour ce qu'il y a de mieux de votre ordinateur.
SCREENSHOTS ATARI ST
LEG 2





N° 55 JUIN 1988

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe
Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Denis Scherer.
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre.
Premier maquettiste
Gérard Lavoir
Maquette
Christine Gourdal
Documentaliste
Michèle Gourgousse
Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe
Ont collaboré à ce numéro
Michel Backes, Eric Cabéria, Pierre Fouillet, Jéremy Ga ny, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Emmanuel Le Coz, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.
ADMINISTRATION - GESTION
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Editeur
Catherine Innocenti
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chefs de publicité
Adélaïde de Germond
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC. Philippe Brunie,
Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07
Service abonnements
Tél. : (1) 60.65.45.54.
France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pthierry. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.96.13.33.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT
Mondial manutention :
36, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
Couverture :
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 106 000 ex.



Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 106 et 109.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Les exemplaires pour la Suisse de ce numéro comportent un encart publicitaire entre les pages 98 et 99.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2e trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ⌀ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ⌀ 67.58.58.8
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	95/145
BLOOD VALLEY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GOTHIK	95/145
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS DE U'S GOLD	115/179
MAGNIFICENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV.	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANZER STRIKE	/490
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GUNSMOKE	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	85
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
BOBO	290
B24	490
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DIG DUG	190
DEJA VU	390
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LAST MISSION	225
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX :	
WINTER GAMES	
WORLD GAMES	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	
SUPERCYCLE	239
LES GEANTS DE L'ARCADE:	
ROAD RUNNER	
GAUNTLET	
INDIANA JONES	
METROCROSS	245
LES CLASSIQUES :	
INVADERS	
PAC MAN	
BREAKOUT	245
ARMAGEDON MAN	225
ARKANOID	120
BUGGY BOY	245
BOBO	245
BUBBLE BOBBLE	175
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	225
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	285
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MICKEY MOUSE	185
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	169
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TOP GUN	185
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	289
ARKANOID	245
ART OF CHESS	249
BLUEBERRY	289
BOBBLE BUBBLE	245
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	225
DARK CASTLE	290
DEFENDER OF THE CROWN	315
EAGLE NEST	195
FERRARI FORMULA ONE	290
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLIGHT SIMULATOR 2	335
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	245
GRID START	99
HOLLYWOOD POKER	120
INDOOR SPORT	195
JEANNE D'ARC	345
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KING QUEST TRIPLE PACK	290
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
LA PANTHERE ROSE	195
LEADER BOARD	215
MANHATTAN DEALERS	220
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
POWER STRUGGLE	245
PLAYHOUSE	169
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	369
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SKYFOX 2	225
SARGON 3	390
STRIKE FORCE HARRIER	295
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
THE THREE STOOGES	390
THEXDER	240
TRANTOR	195
THUNDERBOY	189
TETRIS	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA : + OUT RUN + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	890
CONSOLE SEGA : + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	1199
PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	449
JEUX :	
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	195
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

APPLE

AUTODUEL	265
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DIG DUG	190
DEATH SWORD	225
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ECHELON	450
ETERNAL DAGGER	260
GUILD OF THIEVES	199
FIGHT NIGHT	260
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
STREET SPORT BASKETBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

APPLE 2 GS

BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	290
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
LEGACY OF THE ANCIENT	390
MARBLE MADNESS	290
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

AMAZON	450
ANCIENT ART OF WAR	350
BALANCE OF POWER	290
COMPUTER AMBUSH	590
CHESSMASTER 2000	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DEJA VU	290
FLIGHT SIMULATOR	540
SCENERY DISK N.7	250
SCENERY DISK N. 11	250
GUILD OF THIEVES	260
KING OF CHICAGO	590
SHADOW GATE	540
SHANGAI	350
SKYFOX	250
UNINVITED	450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :	
10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150
APPLE / C64 / ATARI XL :	
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST	
520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490
MEGA ST :	
MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190
MONITEURS ATARI :	
MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990
MONITEURS COULEUR PHILIPS :	
- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490
AMIGA 500	N.C.
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

**13, bd Voltaire
75011 Paris**



TI 55

NOM ____

ADRESSE ____

TÉL ____

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

Sicob 88 : l'âge de raison

Grande nouvelle : la micro-informatique de loisir existe ! Le Sicob, trente-neuvième du nom, le prouve superbement. Les grandes croisades contre les « sauterelles », ces jeunes avides d'informations en tout genre — c'est-à-dire vous et nous ! — semblent bel et bien terminées. Les stands Atari, Commodore, Amstrad, Thomson, les plus courus du salon, font désormais jeu égal avec les plus grands noms de l'informatique professionnelle. Toute l'équipe de *Tilt* était là : nouveaux micros, applications attendues depuis longtemps et spectaculaires prouesses technologiques à peine sorties des laboratoires des géants de la micro ont été traqués comme jamais...



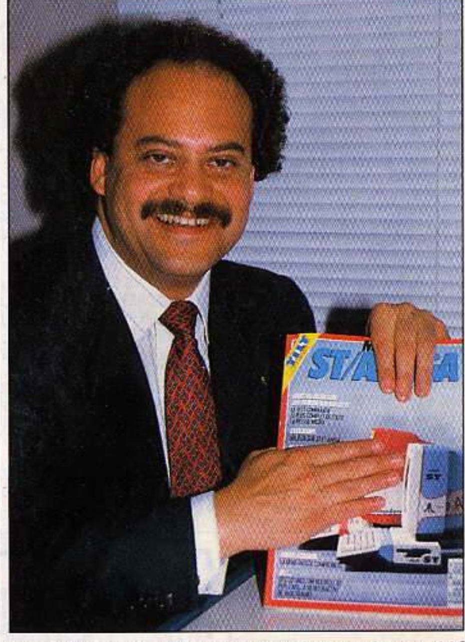
C'est du 25 au 30 avril 1988 que s'est tenu à Villepinte le 38e Sicob : j'y étais...

AMSTRAD
La force tranquille

Fabricant majeur en France et en Europe aussi bien en matière de micro familiale que professionnelle, la firme d'Alan Sugar se devait d'être présente au Sicob. Peu de nouveautés mais signalons tout de même la sortie d'une imprimante compatible Epson et IBM qui dispose d'une tête vingt-quatre aiguilles et imprime sur cent-trente-deux colonnes en qualité courrier, à la vitesse de 96 cps (288 en qualité brouillon) : la *LQ 5000 di.* Sa principale caractéristique réside toutefois dans la présence en version de base d'une double interface de connexion type Centronics et sortie série. Destinée avant tout aux professionnels, elle sera commercialisée dès juillet 1988 aux alentours de 5 400 F. D'autre part, cette trente-neuvième édition du Sicob a été l'occasion pour Amstrad-France de faire le point sur l'année écoulée.
Il est acquis que la filiale française est la première du groupe tant en fonction du volume des ventes que de la place sur le marché.
Le chiffre d'affaires de 1987 s'élève en effet à 950 millions de francs (exercice clos au 30 juin 1987) mais sur l'année calendaire il se monte à 1 milliard 200 millions ! En terme de vente, près de 90 000 *PC* et 150 000 ordinateurs familiaux ont trouvé preneurs. Et nous ne citons pas les imprimantes, chaînes haute-fidélité et autres magnétoscopes... Bref, Amstrad marche bien en France et l'on comprend que les structures mises en place ici soient plus ou moins reprises sur les marchés jugés stratégiques par Amstrad.

ATARI : ST vs PC

Haute technologie et applications sérieuses telles bureautique, création graphique et musicale, étaient à l'honneur. Outre la carte *Transputer* (voir article en page 20), Atari présentait son lecteur de CD Rom. Relié à un *Méga ST*, il tentait une incursion dans l'avenir en présentant un dictionnaire multimédia et polyglotte réalisé par une société québecoise. L'apparition de ce périphérique est intéressante mais en raison de ses capacités à lire des CD audio, il sera taxé en France comme produit de luxe (TVA 33,3 %). Le prix public devrait toutefois rester dans les limites du raisonnable et seul le manque de programmes, c'est-à-dire de CD Rom édités, risque de limiter la diffusion de ce lecteur.
Autres périphériques, mais présentés par une société indépendante d'Atari, les *Mégavision 16 et 19* : de grands écrans proposés par Micro Vision, une firme française déjà connue pour ses écrans sur *Macintosh* et *PC*.
Proposant une résolution d'environ 1024 par 1024, ils sont compatibles avec les applications écrites pour respecter l'intégrité du GEM et permettent l'utilisation d'un autre écran. Ainsi, vous pouvez à loisir travailler sur le *Mégavision* en ayant vos menus présents sur un écran plus classique tel le *SM 125*, par exemple. Dernière précision : ce système est déjà disponible et coûte près de 15 000 F pour le modèle dix-neuf pouces.
De son côté, Octet Azur présentait le VM 410, un genlock semi-professionnel permettant de synchroniser et de mélanger deux sources vidéo avec les images générées par l'ordinateur. Cette extension, vendue près de 15 000 F, permet de constituer autour d'un *ST* une mini-station de création graphique. Fost, importateur des logiciels de création musicale Hybrid Arts, s'apprête à éditer *MT Designer*, un programme



Un nouveau ST en 89 ? S.Tramiel répond page 110

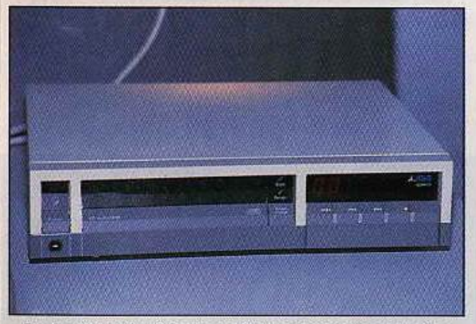
de création de sons pour expander *Roland MT 32*. •

Enfin, signalons, en vrac, la sortie de GFA Basic en version 3.0, le lancement par Atari de la solution complète micro-édition à base de *Méga ST*, du compilateur graphique Imagic d'Applications System, d'un réseau local nommé A-Net sur support MIDI avec transmission par fibre optique, et autres. Bref, la dynamique générée par la gamme *ST* n'est pas une légende et l'on comprend pourquoi Atari la met en avant, quitte à laisser de côté la gamme de *PC*.

COMMODORE
Graphisme et musique

Structuré selon un schéma similaire à ceux d'Amstrad et Atari, le stand Commodore était l'occasion pour de nombreux importateurs de présenter leurs produits. *Amiga* et graphisme étaient donc à l'honneur : démonstration des digitaliseurs *Digi-View* et Frame Grabber, de programmes de créations graphiques tel *Sculpt 3D* (qui dispose enfin d'un manuel en français), applications diverses mélant vidéo et informatique. Plusieurs genlocks étaient présents et la société de production « Vidéo de poche » se livrait à d'éblouissantes démonstrations à partir d'une station vidéo constituée autour d'un *Amiga*.

Signalons aussi la présentation d'un filtre électronique RVB destiné aux digitaliseurs qui prohibe l'utilisation de films colorés et transparents pour la saisie d'images en couleur. En ce qui concerne la musique, signalons la présence du séquenceur *MIDI 48 pistes KCS* de Dr T's. Puissant mais d'une convivialité discutable, il prouve que l'*Amiga* dispose aussi de certaines armes dans le domaine musical : le retard pris par rapport au *ST* dans ce domaine pourrait bien finir par disparaître.



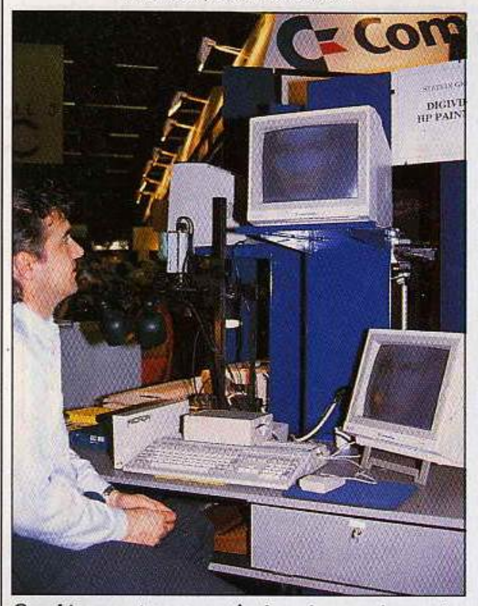
Le lecteur de CD Rom Atari devient enfin une réalité tangible et non plus seulement une « bête » de salon.



Outre leurs bonnes résolutions, les Megavision permettent l'utilisation simultanée de deux écrans.



La vraie nouveauté n'était pas sur le stand Thomson, mais derrière...



Graphismes et sons sur Amiga : impressionnants.

En ce qui concerne Commodore, signalons la présence de la carte 68020 pour *Amiga 2000* dont nous vous avions entretenu à l'occasion du CeBit de Hanovre (Tilt Journal n° 54).

En revanche, absence remarquée pour le moniteur monochrome dont on ne sait toujours pas quand il sera disponible en France. En ce qui concerne les bruits de couloir, signalons qu'une version 1.3 du *Workbench* devrait bientôt voir le jour. De même, il semblerait qu'une baisse des prix et notamment du *500*, soit envisagée pour la rentrée. Mais, nous ne pouvons en dire plus pour le moment.

A l'inverse, c'est très officiellement que Commodore annonce une baisse de 20 % des tarifs de ses *PC-1*. Compatibles *PC* assez classiques (8088 à 4,77 MHz, 512 Ko de Ram, port d'extension, carte graphique CGA), qui s'avèrent désormais plus que compétitifs : avec un moniteur monochrome, ils sont commercialisés à environ 4000 F TTC, 5500 F avec écran couleur. Cette offre est attrayante, face à des machines comme le *PC-1 Olivetti*.

THOMSON
Un nouveau PC

Prévu pour octobre 1988 à environ 4 000 F TTC, le nouveau *PC* Thomson risque de faire parler de lui. En ce qui concerne la partie électronique, il s'avère pourtant d'un grand classicisme : microprocesseur 8088-1 à 4,77 MHz commuable à 9,54, mémoire morte de 32 Ko, 512 Ko de mémoire vive en version de base, interfaces série et parallèle, connecteur pour souris ou manette de jeu par le biais d'un adaptateur, port d'extension au format *PC* pour connexion d'une carte demi-longueur, clavier Azerty 84 touches, cartes graphiques *MDA*, *CGA* et *Hercules*. En revanche, il se distingue par la présence d'une prise péritel et par son lecteur de disquettes trois et demi de 720 Ko formaté. Le principal point fort de cette machine résidera dans sa capacité et dans l'existence de périphériques originaux et intelligents. Ainsi, un écran à cristaux liquides optionnel sera proposé à moins de 2000 F.

De format identique à celui des *Papman*, il se connectera sur la machine sans manipulations fastidieuses et permettra à l'utilisateur d'emporter sa machine où il le désire. Attention cependant, cet ordinateur ne dispose pas d'alimentation autonome. Il s'agit donc d'un portatif et non d'un portable...

D'autres options sont prévues par Thomson : disque dur externe, modem, lecteurs de disquettes supplémentaires trois et demi ou cinq un quart, extension Ram, extension Rom.

Le nouveau *PC Thomson* sera le concurrent direct du *PC 1 Olivetti* : les deux machines visent le même marché. Cela promet de belles batailles ! Notez tout de même que la venue de ce nouveau modèle dans la gamme Thomson risque de faire mal aux *TO 8D* et *TO 16PC*.

Autre nouveauté Thomson, dont nous vous avions déjà parlé le mois denier dans notre reportage sur le CeBit de Hanovre, le *Quadriscan*, un écran multi-fréquence peu coûteux. Il dispose en effet d'une résolution limitée mais convient à la grande majorité des applications et propose une image caractérisée par de forts beaux contrastes et une grande stabilité. Tout ceci montre bien que notre fabricant national de micro ne ménage pas ses efforts pour rester dans la course.

Et les autres

Présenté par Silver Red, le *Spat* est le premier scanner, imprimante photocopieur du marché. Disponible pour *PC* et *ST*, cet appareil original possède une résolution de 200 points et imprime exclusivement sur papier thermique pour télécopieur. La principale réserve à faire à son égard est que l'on ne puisse s'en servir comme d'une véritable imprimante.

Un logiciel, livré avec le *Spat*, permet de pleinement tirer parti des capacités de ce système.

La version Atari est bien plus évoluée que celle pour *PC* et se présente comme un petit laboratoire de traitement des images. Après avoir numérisé une image, il est possible d'agrandir ou de réduire une partie, de la modifier, de dessiner, d'écrire, etc. Une fois le résultat voulu atteint, l'on imprime et il ne reste plus qu'à le diffuser après l'avoir photocopié, à l'aide du *Spat* bien évidemment... Bref, malgré certaines limitations, ce périphérique est fort intéressant, d'autant plus qu'il est commercialisé à moins de 8000 F T.T.C.

Enfin, notez qu'une version *Macintosch* est prévue.

De son côté. Tandy exposait le premier ▶



Archiv 2000 : *demain, le futur se conjuguera au présent.*

compatible *PS*, commercialisé par un constructeur indépendant d'IBM. Coûteux, performant et haut de gamme, le *Tandy 5000* n'est pas prêt d'entrer en concurrence avec les *PC* bas de gamme provenant du Sud-Est asiatique. Toutefois, il démontre avec éclat qu'IBM ne s'oppose pas à la venue de compatibles *PS* et que, sans nul doute, le paysage informatique mondial en sera littéralement envahi d'ici quelques années.
Comme quoi l'histoire ne se répète pas : elle bégaye... Présent sur le stand Olivetti, des mini-robots à base de Lego étaient connectés sur des *PC 1* et constituaient la grande attraction (système déjà présenté le mois dernier dans notre article sur le CeBit de Hanovre).
Sur le stand Apple, l'on pouvait assister à des démonstrations des capacités de liaisons entre *Mac II* et gros systèmes : passionnants...
L'information la plus intéressante réside cependant dans un léger regain d'intérêt concernant le *II GS*. Grâce à ses nouvelles ROM, cet ordinateur est moins critiquable qu'auparavant et la venue de *Prodos 16* en version 2.0 améliore encore les choses.
L'accès au Finder est en effet bien plus rapide (chargement en 30 secondes) surtout par rapport à un *Mac SE*. Va-t-on vers une résurrection de la gamme *Apple II* grâce à des évolutions successives de l'actuelle machine ? Cest possible, d'autant plus qu'une rumeur indique qu'une nouvelle remise à niveau est envisagée : elle concernerait le processeur qui se verrait remplacé par un 32 bits avec une fréquence de l'ordre de 8 MHz. Mais , rien n'est certain.
Côté haute technologie, signalons la sortie de premières unités de sauvegarde à base de DAT (Digital Audio Tape) présentées par Hitachi et Gigatape. Le système présenté par cette dernière mémorise jusqu'à 1,2 giga-octets par cassette et le prix annoncé est d'environ 42 000 F sans interface de pilotage. C'est évidemment réservé aux professionnels et rien n'indique que ce genre de système connaisse le succès escompté : la compatibilité entre les divers systèmes présentés n'est pas assurée et la concurrence du disque optique effaçable réenregistrable risque de compliquer les choses...
Autre produit de haute technologie, mais français cette fois, l'*Archiv 2000* de Micro Concept est un système d'archivage électronique basé sur un Disque WORM (Write Once Read Many). Le principe est fort simple : après avoir numérisé un document, on le travaille puis on effectue une sauvegarde sur disque optique.
Ensuite, il est possible de le récupérer afin de l'utiliser en l'intégrant dans une publication créée en PAO, par exemple. Rapide et puissant, cet ensemble est réservé aux entreprises mais annonce ce que pourrait être un système documentaire personnel à mi-chemin entre CD-ROM et DON (Disque Optique Numérique).
Ce trente-neuvième Sicob s'est, comme à l'accoutumée, montré intéressant par la diversité des produits. Toutefois, peu de nouveautés étaient présentes. Dans leur grande majorité, ils avaient déjà été vus soit au CeBit de Hanovre, au Forum PC ou bien dans d'autres salons.
Est-ce une volonté de la part des exposants ou bien un concours de circonstances ? Autrement dit, le Sicob parviendra-t-il à conserver son importance en tant que salon micro face à la montée en puissance d'expositions plus axées vers l'informatique et moins vers l'équipement bureautique ?
L'avenir le dira... Mathieu Brisou

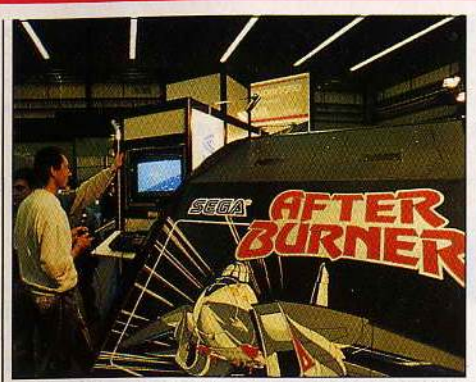
Les consoles arrivent (ter)

La micro-informatique et les consoles de jeu ont fait une timide réapparition au Salon international du Son et de la Vidéo qui s'est tenu du 9 au 12 avril 1988 au Palais des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

La présence des micros était tout à fait marginale et anecdotique. Seul le stand Amstrad présentait, au côté des chaînes Hi-Fi de la marque, la gamme complète de ses ordinateurs *CPC* et *PC*. Les consoles de jeu étaient en revanche mieux représentées. *After Burner*, en versions arcade et console, faisait les beaux jours du stand Sega. *« On a estimé qu'il fallait profiter du Salon pour élargir notre marché et toucher le grand-public, en positionnant la console comme périphérique de la télévision »* explique Babette Duché, responsable du Marketing de Mastergames qui distribue Sega en France. *« Nous avons constaté que le produit était peu connu du grand-public et des revendeurs. »*
Même discours sur le stand Nintendo. Patrick Lavanant, directeur de Nintendo-France, insiste lui aussi sur la nécessité *« d'officialiser la présence de la marque auprès du grand public et des revendeurs qui ont parfois besoin d'être rassurés »*. Allusion implicite à la méfiance persistante d'un public autrefois échaudé par l'échec de consoles dont il s'agit aujourd'hui de redorer le blason. *« Nous nous intéressons aux magasins spécialisés en Hi-Fi et en télévision. La console est un périphérique de la TV et appartient à la même famille de produits »* poursuit Patrick Lavanant.
Soixante-seize comptes nouveaux auraient ainsi été ouverts à l'occasion du Salon.
Présentés sur le stand, *La Légende de Zelda, Rad Racer, Top Gun, Metroïd, Castelmania, Goonies II, Gradius, Punch Out* et *Pro Am* (une course de véhicules dérapant à chaque virage) devraient être bientôt commercialisés.
Mais si l'informatique se montrait peu à visage découvert, les micro-processeurs naviguaient en passagers clandestins des coffrets des lecteurs de disques compacts audio et vidéo, des magnétophones à conversion numérique de l'image — qui permettent de réaliser des incrustations, des zoomings, etc. — ou des téléviseurs à mémoire de trame.
Thomson présentait le MOD (magnéto-optical disc), un prototype de lecteur-enregistreur de disques compacts utilisant un procédé magnéto-optique d'inscription des données. Un faisceau laser d'écriture, modulé



La micro confirme sa volonté d'intégrer la chaîne audio/vidéo de demain...



Consoles et magnétoscopes même combat ? Oui, répondent Sega et Nintendo.

par le signal numérique, échauffe localement la couche magnétique déposée à la surface du disque et modifie l'orientation du champ magnétique. La lecture des informations est confiée à un autre faisceau laser, de moindre puissance, qui se réfléchit sur la couche magnétique en se polarisant dans une direction variable en fonction du sens de l'animation. D'une capacité de 450 Md, enregistrable plusieurs fois, le disque serait insensible aux perturbations magnétiques et pourrait être utilisé pour stocker de la musique, des images vidéo ou des données informatiques. La compatibilité avec les CD actuels est unilatérale, le MOD étant capable de lire les disques compacts ordinaires sans que les lecteurs de CD soient en mesure de relire ses disques. L'absence d'accord entre constructeurs autour d'un standard commun de CD enregistrable explique-t-elle la prudence de la société nationale, peu pressée, semble-t-il de lancer ce nouveau produit ? Aucune date de commercialisation, aucun prix ne sont avancés pour l'instant, et l'avenir du projet semble encore incertain. En saura-t-on plus du prochain salon ? J.-P. Delalandre

PC Facile, l'alternative aux 16/32 ?

Le nouveau hors-série de *Tilt* est en vente ! Indispensable à tous les vrais passionnés et à ceux qui vont acheter un micro...

Si vous vous demandez ce qu'est un compatible *PC*, à quoi sert un DOS, ce que signifient « formater » et/ou « dupliquer », ce que représente une mémoire vive de 256 Ko ou une vitesse de 8 MHz, le prochain hors-série de *Tilt* est fait pour vous. Intitulé ***« PC Facile »***, il s'adresse à ceux qui s'intéressent aux *PC*, mais ne comprennent rien au jargon ; à ceux qui en ont déjà utilisé un, mais voudraient en savoir plus ; ou à ceux qui veulent découvrir le *PC* le moins cher pour jouer, écrire, calculer ou programmer.

Il n'est pas facile *a priori* de pénétrer dans l'univers des *PC*. Le langage y est trop mystérieux, les caractéristiques sont très spécifiques, les explications loin d'être inutiles. C'est pourquoi ***« PC Facile »*** vous guide pas à pas grâce à une démarche résolument novatrice dans l'univers des *PC*.
Les sujets y sont traités clairement et simplement : ce qu'est un *PC*, pourquoi choisir aujourd'hui un *PC* plutôt qu'un autre micro, comment ne pas se laisser démoraliser par les revendeurs, etc. Nos enquêteurs sont allés, une fois encore, visiter incognito les boutiques. L'accueil qui leur a été réservé a beaucoup évolué par rapport à celui qu'ils avaient rencontré il y a quelques mois. Les revendeurs



semblent connaître de mieux en mieux leur sujet. Pour faciliter sa lecture, ce numéro a, de plus, un aspect « interactif » : une sorte de roman-dont-vous-êtes-le-héros, l'autre héros étant le *PC* lui-même. Les compatibles y sont classés par catégorie de prix. A chaque catégorie, le matériel présenté renvoie à des logiciels ou à des périphériques. Que ce soit pour vous-même, pour un autre membre de votre famille ou de votre entourage (c'est le moment ou jamais de faire plonger votre père dans la micro), ***« PC Facile »*** s'adapte donc à tous les profils d'utilisateur. Enfin, un glossaire vient compléter ce numéro spécial avec une définition des termes qui appartiennent au jardon de la micro. Indispensable, le hors-série ***« PC Facile »*** est en vente en kiosque dès le 31 mai 1988, au prix de 35 F.

Le graphiste du mois

Il a fallu une dizaine d'heures de travail à Hacène Lahreche, quinze ans, habitant le XIIIe arrondissement de Paris pour réaliser ce dessin sur *Atari ST* avec *Art Director*. Hacène Lahreche utilise également *Spectrum 512* pour fignoler certaines images qui demandent beaucoup de nuances de couleurs. Actuellement en classe de troisième, il se destine à des études

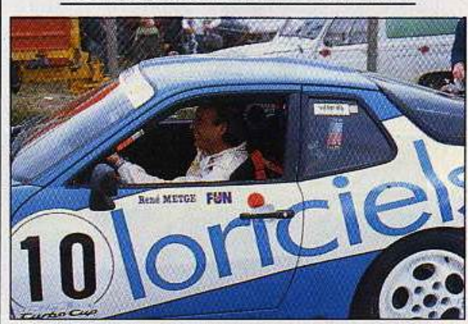


scientifiques et rêve de travailler dans l'industrie aérospatiale. De la science-fiction à la science, il n'y a qu'un pas...

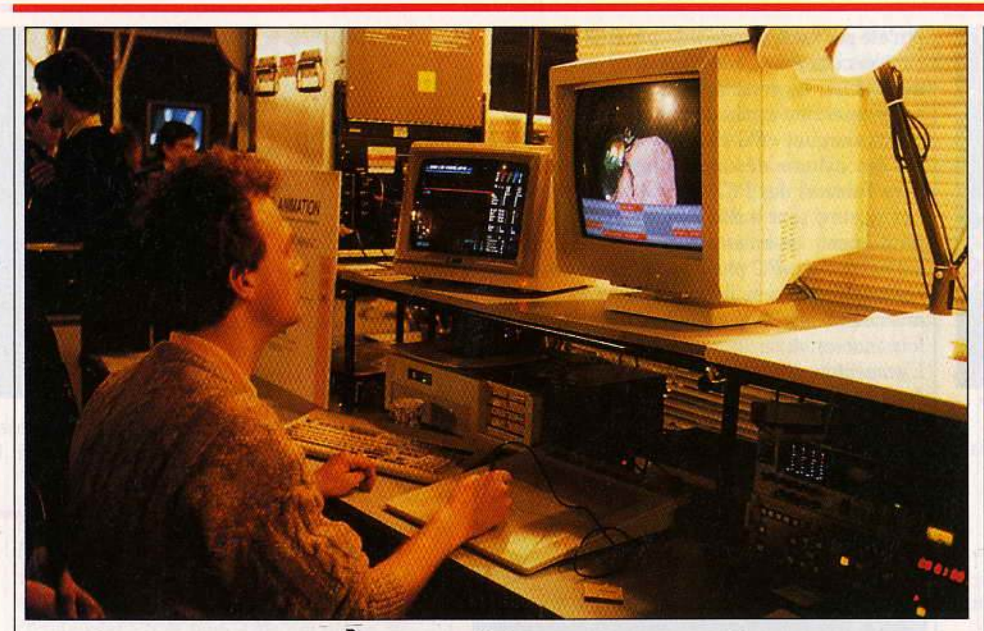
Micro du désert

C'est à l'occasion du 8e Rallye auto-moto de Tunisie que nous avons découvert la société Organisport. Sa spécialité ? Gérer, à l'aide d'ordinateurs, le classement des concurrents de quelque épreuve sportive que ce soit. La tâche n'est pas simple, loin s'en faut. Pas facile de transporter des *PC* en plein désert... Mais, la petite équipe de quatre personnes n'a pas rencontré de problème technique majeur malgré le sable, la poussière et la qualité des pistes africaines. Forte de son expérience en « Rallye-Raids », Organisport a mis au point un programme « sécurité-concurrents » qui permettra de repérer les concurrents égarés. Au milieu des 405 Turbo 16, Buggy et autres bêtes de course, le fourgon Organisport, chargé de trois compatibles *AT* de marque Tulip, prenait la piste tous les matins jusqu'au bivouac de l'étape pour y installer son poste de travail et enregistrer ses informations sur un programme spécifique aux Rallyes. De cette manière, les journalistes spécialisés sont informés dans les meilleurs délais.
Une autre société micro était présente sur ce 8e Rallye de Tunisie. Il s'agit d'EAC Micro, première entreprise à mettre un hélicoptère à la disposition de la presse. Bref, comme quoi la micro prend l'air... F.S.

Loriciels : VROAAR !



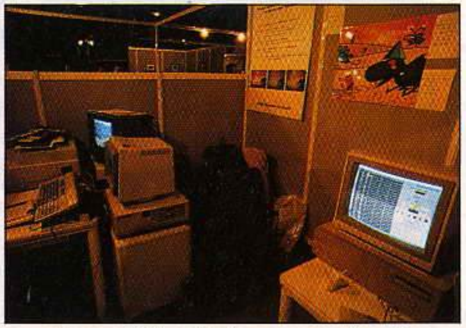
Loriciels sponsorise la Porsche Turbo de René Metge ! Superbe initiative qui lance de manière fracassante une société de soft française dans la communication réellement grand-public. Un logiciel de compétition automobile devrait suivre, élaboré avec la complicité de René Metge...



La 5ème dimension

Nouveaux concepts et marché en pleine expansion : la synthèse d'images se démocratise et les informaticiens cèdent la place aux créateurs.

Avec deux cents exposants présents à Paris, du 9 au 12 avril, l'édition 1988 de *Parigraph* sort de la confidentialité. Images, machines, logiciels se bousculent, mais permettent de discerner une évolution qui est loin d'avoir abouti.
Première tendance : il est possible de faire de belles images de synthèse, voire de l'animation pour moins cher et avec des logiciels plus conviviaux qu'avant. J'ai dit « pour moins cher » et pas « pour rien ». J'étais resté sur l'impression que les plus spectaculaires animations reviennent à plusieurs centaines de milliers de francs par seconde. Or bien des palettes, machines et logiciels cessent d'être des investissements lourds pour des entreprises.
Jérôme Teysseire, l'illustrateur des couvertures de *Tilt*, joue avec la nouvelle palette graphique mise au point par un pool d'entreprises dont Lucie Vidéographie. Elle sera vendue autour de 100 000 francs, cassant les prix de ce genre de matériel.
Avec seize millions de couleurs, des transparences délicates, sa perfection irait jusqu'à gêner Jérôme : *« Je m'étais bien adapté aux pixels très visibles, aux marches d'escalier sur les lignes obliques, aux couleurs en nombre limité. Avec cette palette, on ne se rend même plus compte que le travail a été réalisé sur ordinateur ! »*



Images 3D sur Amiga : pourquoi pas ?

Autre exemple : *Camil-Tracer*, un logiciel de « ray-tracing », qui calcule ombre et reflets, écrit en C tourne sous MS/DOS, Unix et VMS et coûte 36 000 francs. Bref, nous restons hors de portée des particuliers.
Deuxième tendance : les acheteurs potentiels d'images se multiplient. Qu'il s'agisse de chaînes de TV pour leurs génériques, de firmes industrielles pour leurs publicités ou de courts clips de présentation, le nombre de clients grandit au fur et à mesure que les prix descendent.
Troisième évolution : l'apparition de micros, ou plutôt d'un micro, l'*Amiga*. Commodore avait un stand avec des *Amiga* en démonstration permanente.
Graphismes, incrustation d'images vidéo, animation, tout ce qui se proposait à *Parigraph* est possible sur *Amiga*.
Certes la qualité du travail d'un micro bâti autour d'un seul micro-processeur principal ne peut égaler celle des machines associant jusqu'à trente-deux processeurs (Telmat), mais les deux univers se rapprochent…
Apple, avec des *Macintosh II* occupe une place à part avec des machines non-spécialisées mais dans une gamme de prix nettement supérieure.
Quatrièmement, les images artificielles perdent de leur froideur. Le grand prix de l'œuvre créative décerné à Mac Guff Ligne pour « La vie des bêtes », intrigues loufoques où l'image adopte le point de vue d'un singe, d'un éléphant, d'un moustique, souligne l'évolution des réalisations vers plus d'humour et des vrais scénarios. Deux cent soixante treize animations avaient concurru. D'autres, couronnées par le grand prix, au titre de « l'habillage de chaîne », comme celles réalisées pour la télévision du Yorkshire, ne limitent pas les animations à quelques secondes avant les informations ou au moment de terminer les émissions mais participent à l'annonce de tous les styles d'émissions, polars, feuilletons, météo.
Ce bouillonnement suscite le développement de revues spécialisées : *Pixel* et *Techimages* devant sortir cette année, et d'autres revues consacrées aux images laissent une place de plus en plus large aux images informatiques.
Cette effervescence économique ne doit pas pour autant occulter la nouvelle dynamique de la synthèse : l'imaginaire.
C'est d'ailleurs heureux…

Denis Scherer

Lisp, ça se corse

L'homme domine l'ordinateur. Pourtant, à voir Lisp on en doute… Pas vrai Edgar ?

1. Que veut dire « Lisp » ?
Lisp c'est LIST Processing (traitement de liste).
2. De quand date le *Lisp* ?
Lisp est un vieux langage, créé en 1958 par John McCarthy au M.I.T. (Institut de Technologie du Massachussets). Le premier *Lisp* qui ait fonctionné portait le numéro 1.5 puis Lisp 1.6.
Rapidement trois écoles se sont formées : au M.I.T., le *Maclisp* puis le *FranzLisp* ; à Berkeley : *Interlisp*, développé par Xerox à l'université de Paris-VIII-Vincennes, le *VLisp*.
L'arbre généalogique s'est notamment enrichi de *BVLisp* qui descend de *InterLisp* et de *VLisp*, tandis que *MacLisp* a donné *Le Lisp* un des plus connus sur micro. Inutile de développer : chaque laboratoire en Intelligence Artificielle travaille avec sa version du langage.
3. Le *Lisp* est-il encore utilisé ?
Il a failli rester confiné à un tout petit nombre de laboratoires, à cause de son originalité.

Il a redémarré en force plus de dix ans après sa naissance. C'est sans doute le principal langage de l'Intelligence Artificielle, avec *Prolog* en France.

4. On parle de machines *Lisp*, ont-elles un rapport avec le langage ?

Oui, elles sont conçues pour faciliter l'emploi du langage, qui n'a pas les mêmes exigences que d'autres langages de programmation.

5. Le *Lisp* tourne-t-il correctement sur d'autres machines ?

Le *Lisp*, en tout cas plusieurs de ses dialectes, tourne sans problèmes sur les micros, *Mac* et *PC*, *Amiga* et *ST*.

Sa structure lui fait consommer beaucoup de mémoire vive en cours de travail. Dans un trop petit espace, les hautes piles de résultats intermédiaires bâties au cours de l'exécution de fonctions récursives risquent de casser, de saturer.

6. Que programme-t-on en *Lisp* ?

On peut tout programmer en *Lisp*, aussi bien de la gestion que des programmes scientifiques.

Il n'a cependant pas été conçu pour développer des applications graphiques et musicales, et le domaine dans lequel il se révèle le plus performant est l'Intelligence Artificielle.

7. On dit le *Lisp* très différent des autres langages. Est-ce vrai ?

Oui, sa logique, sa syntaxe déroutent même des programmeurs émérites rompus à la pratique d'autres langages.

Lisp traite des symboles, c'est-à-dire manipule des objets sans s'intéresser à leur valeur numérique, ce qui le rend adapté à toute l'informatique qui ne calcule pas.

D'autre part *Lisp* traite des listes et des arbres, sans que les programmeurs aient à se soucier de les gérer.

Enfin *Lisp* est un langage récursif, c'est-à-dire qu'une fonction s'appelle elle-même : voici une définition récursive de la notion d'ancêtres : « mes ancêtres sont mon père, ma mère ou un de leurs ancêtres. »

Donc si je veux savoir si Napoléon est un de mes ancêtres, je vérifie qu'il n'est ni mon père ni ma mère, puis qu'il n'est ni ancêtre de mon père ni ancêtre de ma mère : je vérifie donc qu'il n'est ni le père de mon père ni la mère de mon père, puis qu'il n'est ni le père de ma mère ni la mère de ma mère. Et ainsi de suite jusqu'à trouver Napoléon. (Et si tous mes ancêtres sont nés avant Napoléon sans que je l'aie rencontré, je vais arrêter le processus avant d'atteindre Adam et Eve !).

8. Quelles sont les qualités du *Lisp* ?

C'est un langage très dense : pour un problème donné, dont la structure est arborescente ou comporte des tris, un programme *Lisp* sera deux à quatre fois moins long qu'un programme réalisant les fonctions équivalentes en *Pascal*. Ainsi, deux mots particuliers au *Lisp* : « CAR » et « CDR ». « CAR » désigne le premier élément d'une liste, « CDR » tous les autres.

Ainsi quand la machine affiche le prompteur, le point d'interrogation qui indique que la machine attend des instructions : ?, on rentre la ligne suivante :

CAR' (ABC), la machine affiche alors = A

si l'on rentre après le ? la ligne :

(CDR' (ABC) la machine répond = (BC)

« CAR » et « CDR » s'appliquent aussi aux arbres. Ces éléments de vocabulaire s'avèrent extrêmement puissants. Facile à écrire pour qui le maîtrise, il est en revanche difficile à relire, à cause de la densité.

La programmation d'un logiciel ne demande pas trop de travail une fois qu'on a réalisé l'analyse : la structure détaillée.

9. Le *Lisp* est, dit-on, très dur à apprendre ?

Il s'agit de se familiariser avec une logique qui n'a au départ rien d'intuitif, plus qu'avec un vocabulaire particulier. Sa syntaxe est très rigide.

10. Existe-t-il au moins de bons manuels pour apprendre le *Lisp* ?

Il est rare d'apprendre le *Lisp* seul : son apprentissage se fait quasiment toujours à l'université ou au sein d'équipes de travail. De plus, l'auto-apprentissage est ardu, donc peu pratiqué. Il n'existe donc pas de manuels répondant à ce besoin, ce qui boucle le cercle vicieux : vous ne disposerez d'aucune aide si vous voulez travailler seul...

Edgar Pixel

Corruption, Rocket Ranger, Star Ray...

Lankhor s'apprête à lancer les versions *PC* et *Amiga* du ***Manoir de Mortville***. La version *PC* supporte les cartes *CGA*, *EGA* et mode graphique *PC 1512* et propose une synthèse vocale de qualité.

La grande nouveauté Lankhor devrait cependant sortir en septembre. Il s'agit du très attendu ***Maupiti Island*** dont les premiers résultats sur *Atari* s'avèrent fort prometteurs.

Vroom, une simulation de formule 1 fort réussie, propose des graphismes de grande qualité et un scrolling sur deux niveaux.
Ce programme devrait prochainement sortir sur *Atari ST*.

Elemental offre un concept de jeu simple comme bonjour mais vraiment prenant. Graphismes, bruitages et animation sont fort bien réalisés. Bref, un jeu de qualité prévu début juin pour *Atari ST*.



Corruption (ST)



Rocket Ranger (Amiga)



Star Ray (Amiga)

No, un jeu de rôle, propose une interface utilisateur à base de menus déroulants. Sortie prévue en mai sur *Commodore 64*, ce qui n'est pas vraiment courant chez un éditeur français.

L'Arche du capitaine Blood arrive en version *PC* et compatibles ainsi que pour *Amiga*.

Il s'agit d'une version plus complète que celle que l'on connaît sur *Atari*.



Thundercats (ST)



Maupiti Island (ST)

Notez qu'un module de mise à niveau pour les premiers acheteurs de la version *ST* sera proposé à 50 F. Sortie prévue : courant mai.

Quin, un jeu d'aventure Ere International développé sur *CPC*, arrive sur *ST*. Au menu : graphismes variés et facilité d'utilisation.

Sentinel nous arrive sur *Amiga*.
Firebird programme sa sortie vers fin mai et c'est signé Steve Back.

Virus de Rainbird (il s'agit d'un jeu d'action où vous pilotez un overplane) vous propose de stopper l'invasion d'extra-terrestres qui polluent la planète avec un virus mortel. *Virus* est l'adaptation de *Zarch*, un superbe jeu en 3D aux scrollings étonnants, développé sur *Archimèdes* ; espérons que ce sera aussi beau sur *ST*. Sortie prévue pour juin, la version *Amiga* suivra.

Corruption est la prochaine aventure de Magnetic Scrolls, auteurs de *Guild of Thieves*, *Jinxter*, etc. L'intrigue nous plonge dans le monde sans pitié de la magouille financière. Sortie prévue en juin sur *ST*, *Amiga* et *PC*.
D'autres versions sont attendues.

Pandora de Firebird est une action/aventure se déroulant dans un vaisseau spatial. Sortie prévue en mai sur *ST*, *Amiga* et *C 64*.

Enlightenment-Druid II, qui devrait déjà être disponible au moment où vous lisez ces lignes, promet de superbes graphismes.
C'est évidemment un produit Rainbird et c'est pour *Amiga*.

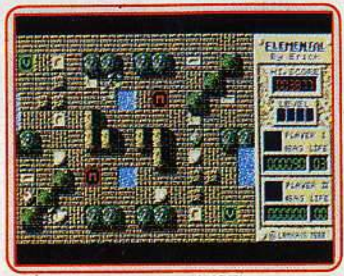
Rocket Ranger de Cinemaware ! Nous avons vu une démo de ce logiciel : SPLENDIDE !
Les graphismes et l'animation sont exceptionnels. Sortie prévue sur *Amiga* vers fin mai.
Les versions *ST*, *PC* et *Apple IIGS* suivront.
Nous avons reçu de Elite des préversions très très avancées de ***Space Harrier*** et ***Thundercats*** : SUPERBE !! On ne vous dit que ça pour l'instant, tests dans le prochain *Tilt*, une nouvelle société britannique, présente ses premières productions :
Star Ray est un jeu d'action à la *Defender* sur *Amiga*. Graphismes, animation et bruitage sont agréables. Sortie prévue en mai ou en juin.



Stac (ST)



Capone (Amiga)



Elemental (ST)



Sentinel (Amiga)



Virus (ST)



Pandora (ST)



Space Harrier (ST)

Quadralien vous propose de sauver, une fois de plus, la Terre d'une invasion d'extra-terrestres. Original, non ? Incentive Software lance un programme de création d'aventures graphiques : *le* ***Stac***. Notez qu'il accepte les images créées sur *Néochrome* ou *Degas* et qu'il devrait sortir en mai/juin sur *ST*.
Sierra on Line prévoit pour septembre la sortie de ***Police Quest II.***
FTL travaille actuellement sur un ***Dungeon Master II***. Ce second scénario ne fonctionnera qu'avec le master disk de *Dungeon Master I*. Rappelons que *Dungeon Master,* déjà disponible sur *ST*, est également prévu pour *Amiga*.
Capone est le premier titre d'une nouvelle société : Actionware. Il s'agit d'un superbe jeu d'arcade sur *Amiga* , nous vous en dirons plus dans le prochain *Tilt*.

— Atari Expo —

Londres, pourquoi ?

C'est connu : il faut s'exposer. Et Atari ne s'en prive pas en Grande-Bretagne.
Au fait, pourquoi ne pas faire l'équivalent en France ?

C'est à environ quinze minutes au nord de Londres que s'est tenu, du 22 au 24 avril, l'*Atari User Show*, abrité par l'Alexandra Palace, rénové de justesse, ce salon a montré que les *XL* et *XE* ne sont pas oubliés en Grande-Bretagne. Ainsi, CDS présentait le fameux jeu d'échecs *Colossus Chess 4,0* pour ces machines.
Tynesoft présentait (toujours pour *XL* et *XE*) *Super Soccer*, une simulation de football pour un ou deux joueurs ainsi que *Winter Olympiad 88* dont le titre est on ne peut plus significatif... Société d'édition pratiquement inconnue en France, Red Rat Software proposait un pack cassette ou disquette avec *Mad Jax* et *Planet Attack*, pour un prix assez attrayant. Signalons aussi la venue de *Taritalk*, un programme de communication sur *XL/XE* destiné au transfert de fichiers entre ce type de machine et les *ST*, ainsi que de l'*Archiver II* de chez Computer House. Malgré tout, ce sont bien les *ST* qui se taillent la part du lion.
Côté matériel, rares étaient les réelles nouveautés car nombre de produits avaient déjà été présentés au dernier CeBit de Hanovre. C'est notamment le cas du *Matscreen M 110*, un écran géant pour *Mega ST* proposant une résolution de 1280 par 1024 et disponible en 19 ou 24 pouces.
De son côté, A-Magic présentait un digitaliseur d'images venu de Suisse pour environ cent-cinquante livres, soit un peu plus de 1 500 F Notez qu'il devrait prochainement faire son apparition en France. Nous espérons qu'il en sera de même pour le *Power Drive*, un lecteur de disquettes trois pouces et demi de 720 Ko formaté, alimenté en courant par la prise joystick sans pour autant prohiber l'utilisation d'une manette. Intérêt du système : dépourvu d'alimentation interne, ce lecteur de disquettes est proposé à cent livres, soit environ 1 000 F. Côté disques durs, les *Turbo Hard Disq 20* et *40 Mo*, grâce à leur Rom interne, proposent l'« autoboot » et l'ensemble du système est disponible en sept secondes ! De quoi faire envie à tous les possesseurs de *SH 204* ou *205*...
Relevons aussi la présentation sur le stand Software Express d'un programmateur d'Eprom ainsi que du système d'exploitation OS 9-68 K. Notez que ce dernier est proposé pour l'équivalant de 4 500 F avec divers programmes et utilitaires : pour amateurs seulement... Il en est de même des divers *Devpac ST* de Hisoft (pour *FTL Modula-2, Hisoft Basic, Personnal Pascal* et *Power Basic*), désormais disponibles dans de nouvelles versions. Enfin, notez la venue du *C Aztec* proposé en deux versions : normale et avec utilitaires Unix :
Révolutionnaire, *Omnires* est destiné aux possesseurs de moniteurs monochromes qui désirent exécuter des programmes dépourvus de drivers pour ce type d'écran et vice versa... Proposé aux alentours de 400 F, il se met dans le dossier « autoboot » et propose un paramétrage intégral de l'échelle des niveaux de gris.
Autre logiciel original : *Flexidump* de Care Electronics permet d'imprimer des images ou des parties d'images sur imprimante selon une taille définie par l'utilisateur. Vous pourrez donc imprimer des posters mais aussi des timbres poste ! D'autre part, signalons la venue de la version *1.04* de *Quantum Paint* mais surtout de *Trip A Tron* de Lamasoft, le digne successeur du générateur de feux d'artifices nommé *Colourspace*. Proposé aux alentours de 350 F, il nécessite au moins 1 Mo de Ram et s'avère, dans son principe, similaire à son prédécesseur. ►

Danyx chez les Grands-Bretons

Le succès de l'industrie britannique du logiciel fait des envieux ! Possèdent-ils des recettes, des martingales ; ont-ils la baraka ? Un agent secret de *Tilt* est allé voir sur place...

Revenons six ou sept ans plus tôt. Les logiciels pour micro-ordinateurs qui envahissent l'Europe sont surtout des produits américains.
Les éditeurs français et européens semblent apathiques et subissent la loi du géant yankee. Plusieurs faits expliquent cela. Insuffisant et hétéroclite, le parc des machines est encore trop restreint pour susciter une industrie européenne du logiciel. Le porte-monnaie des consommateurs est, de plus, rudement mis à l'épreuve lorsqu'il s'agit d'acheter un ordinateur : le *520 ST*, par exemple, coûtait dix mille francs à ses débuts ! Et nous ne parlons pas des jeux souvent hors de prix. Rappelez-vous, il fallait débourser environ 750 F pour *Ultima IV* sur *Apple*. Puis le comportement du consommateur s'est mis graduellement à changer : il admettait, enfin, l'idée d'avoir un ordinateur chez lui.
Des motivations d'achats avaient été créées ; le marché européen existait bel et bien. Il y avait du profit dans l'air et il n'en fallait pas plus pour générer une industrie de softs de loisirs sous nos contrées. Néanmoins, nous constatons qu'au sein de cette Europe, les Britanniques ont quelques foulées d'avance. Leurs produits remportent un vif succès en France, l'inverse est moins évident. C'est la raison pour laquelle *Tilt* est allé voir quelques sociétés anglaises connues du public français pour mieux comprendre ce phénomène.
C'est sous le sigle **British Telecom** (BT), l'équivalent de nos P.T.T., que se cachent les labels **Rainbird** et **Firebird**.
Cette société se veut présente sur les différents secteurs du marché. Elle produit des jeux bas, moyen et haut de gamme, cette dernière tranche étant le domaine de Rainbird. C'est la seule société britannique qui procède de la sorte. Cette structure permet de bénéficier d'une image de marque apportée par les logiciels Rainbird et qui rejaillit sur l'ensemble des produits BT. Curieusement, mais c'est une politique délibérée, sa collection haut de gamme (surtout des jeux d'aventure) ne correspond pas au marché britannique, essentiellement tourné vers le « shoot them up ». Il n'y a pas de secret, les jeux Rainbird mettent un an pour aboutir alors que le jeu moyen de gamme est disponible au bout de six mois. Ainsi BT peut s'offrir le luxe (et le bon goût) de nous servir des *Carrier Command, Verminator* et *Jinxter*.
Qui s'en plaindrait !
Palace Software (PS) ne prend aucun risque et produit des jeux qui correspondent à une forte demande : l'arcade pure ou l'action/aventure. On m'a assuré que cette société ne produit jamais un programme qui ne leur plaise pas et dont le but essentiel serait de faire de l'argent.
C'est une équipe qui veut se faire plaisir en créant avant tout des jeux qu'ils aiment.
Grand Slam (GS) est une société qui se cherche encore. Elle reconnaît avoir eu une période où ses logiciels n'étaient pas de grande qualité, mais affirme être dans une phase ascendante, grâce à une nouvelle direction plus dynamique. Au vu de leurs prochains produits, nous constatons que GS manque de programmeurs imaginatifs et talentueux, ce qui se traduit par des jeux trop moyens, compte tenu des ambitions de la société.
Microdeal : ici le franc-parler est de rigueur : ils font des jeux pour qu'ils se vendent !
Toutefois, l'artiste qui crée un logiciel selon ses goûts est édité pourvu que sa réalisation soit susceptible d'être rentable : business avant tout...
Néanmoins, la qualité est une valeur appréciée (ex. : *Tanglewood*).
La définition d'un jeu typiquement britannique ? Un « shoot them up » avec scrolling horizontal.
U.S. Gold est le premier éditeur britannique. Ces professionnels font de l'excellent travail mais ne prennent pas de gros risques : ils n'adaptent que des hits. Cela procure l'avantage de vendre des jeux déjà connus et appréciés.
Le marketing est un outil important pour toutes les sociétés mais, on le perçoit plus fortement ici au détour de chaque conversation.
Ça marche très fort pour eux et leur prochaine étape (qui a déjà commencé) est le développement de produits originaux.
Des professionnels vous dis-je !
Gremlin's Graphics (GG) appartient en partie à U.S. Gold, « mais la compétition est réelle entre nous ». Ici même son de cloche que chez U.S. Gold. Les tendances du marché priment mais, GG supporte des machines en légère perte de vitesse comme l'*Amstrad.* C'est la seule société qui s'affirme être prête à soutenir un ordinateur s'il le considère comme valable. Ici aussi, l'équipe de programmeurs et de créateurs est constituée d'une bande de copains qui font du bon travail et qui, de plus, se font plaisir.
Psygnosis est la société dont je conserve la meilleure impression. On y recherche la qualité avant tout et les produits sont tous des hauts de gamme. Psygnosis se veut label de qualité. Tout est mis en œuvre pour atteindre cet objectif.
Le développement des jeux est long et méthodique, le conditionnement est soigné.
Le consommateur est très écouté, n'oubliez donc pas de renvoyer la carte de suggestions lorsque vous achetez un de leurs produits.
Autre chose, on y considère les créateurs comme de véritables artistes.
Elite est spécialisée dans les jeux d'arcade. C'est la société qui présente toujours des jeux de bonne qualité. On y travaille dans une constante recherche de la perfection et on se laisse facilement convaincre lorsqu'on voit *Space Harrier, Buggy Boy* ou *Beyond the Ice Palace* sur *ST*.
Une constante ressort de ce tour d'horizon, ces sociétés possèdent un marché national essentiellement tourné vers le jeu d'arcade.
C'est Monsieur Symes de Microdeal qui l'a bien résumé dans sa définition du jeu british.
Or, le jeu d'arcade est un produit presque exclusivement visuel, donc facilement exportable. Sans un marché national de ce type l'industrie britannique du logiciel de loisirs n'aurait peut-être jamais atteint le développement qu'elle connaît. Une dernière constatation, l'industrie de l'informatique de loisirs a bel et bien terminé sa période d'apprenti sorcier. Je ne serais pas étonné de voir dans les années à venir les produits, le titre, les couleurs de la boîte, etc., testés sur panels. Le danger serait alors une production de produits aseptisés, sans la touche personnelle du programmeur.
Mais d'autres éditeurs pourraient prendre le relais...

Dany Boolauck

Transputer : la puissance brute



***Transputer Atari* : coûteux mais puissant.**

Le *Transputer Atari* est enfin annoncé pour la fin 88. Le prix public n'est pas encore fixé, mais la version de base devrait tourner aux alentours de 60 000 F.
Mais au fait, qu'est-ce que le *Transputer* ?
Il s'agit d'une carte d'extension architectuée autour d'un processeur assez spécial proposé par la firme britannique Inmos : le *Transputer*. La particularité de ce dernier réside dans son architecture interne. Vrai 32 bits, il met en œuvre la technologie RISC et dispose de nœuds de communication. Ceux-ci permettent de relier entre eux plusieurs *transputers* et de constituer un réseau interne de traitement des informations. Principal avantage de ce système : contrairement à un ordinateur classique, où le processeur effectue les opérations en séquence les unes à la suite des autres, le système à base de *transputers* les exécute simultanément. ▸


SPACE RACER
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 ¼ et 3 ½
GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS
149 Frs* toute version cassette
199 Frs* toute version disquette
* Prix moyen constaté
En vente chez tous les bons revendeurs dont:
fnac
Auchan
CONFORAMA
TANDY
SPACE RACER
loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi
TI 55

Imaginons un restaurateur qui serait à la fois cuisinier, serveur, caissier et plongeur. Aux heures de pointe, il serait rapidement débordé. Ce cas de figure correspond à un système simple équipé d'un seul processeur qui s'acquitte de multiples tâches.
Seconde possibilité : les affaires marchent fort et le restaurateur embauche du personnel (des *transputers*) afin d'améliorer le service. Il concocte les plats pendant que le plongeur nettoie les gamelles. Le serveur, lui, prend les commandes. Ce partage des activités est rendu possible parce qu'elles n'ont pas de liens directs entre elles. Cela dit, il ne faut pas confondre l'architecture parallèle à base de *transputers* et le système multitâche.
Le système présenté par Atari autorise l'emploi de seize *transputers* connectés en cascade.
Le multitâche, en revanche, peut se satisfaire d'un seul processeur. C'est le cas de l'*Amiga 2000*. Le cuisinier n'embauche personne, il cumule les fonctions. Pendant que le ragoût mijote, il pèle les tomates, calcule l'addition, etc. Donc, il profite d'un instant libre afin de se consacrer à une autre tâche.
D'autres avantages matériels forcent l'admiration. Le système Atari gère, en effet, quatre résolutions graphiques : 1 280 × 960 points en 16 couleurs parmi 4 096, pour la meilleure.
La plus basse permet d'afficher 512 × 480 points en seize millions de couleurs !
Pour l'instant, la configuration présentée comporte un *Méga ST* auquel est ajouté un boîtier séparé contenant les cartes d'extension. Cette configuration est toutefois réservée aux développeurs et programmeurs. La version commerciale intégrera tous les composants dans un seul boîtier. Une démonstration est d'autant plus convaincante si elle est visuelle. Pour la circonstance, le programme choisi pour tester la performance de l'ensemble calcule et affiche une image fractale.
Avec un *ST* sans *transputer*, il faut compter une bonne demi-heure de calcul avant l'affichage complet. Ce même programme a tourné avec un seul *transputer*, puis deux, puis quatre, huit et douze. A chaque essai, le temps de calcul a été divisé *(grosso modo)* par deux. Grâce à l'économie de temps et à la qualité de l'affichage, les premières applications qui bénéficieront de la technologie à base de *transputeurs* concernent la synthèse d'images et la modélisation d'objets.
D'autres débouchés comme la gestion de réseaux locaux ou les applications scientifiques, tireront avantage de ces performances.
Une nouvelle architecture d'ordinateur nécessite un nouveau système d'exploitation. La réalisation en a été confiée à la société anglaise Périhélion. Cela n'implique pas que les logiciels tournant sur *ST* deviendront obsolètes. La compatibilité avec GEM reste assurée. Quelle surprise de voir un tableur afficher trente-trois lignes de tableaux avec le *transputer* alors qu'il n'en affichent que vingt sur un moniteur haute résolution (640 × 400) Atari.
Les possesseurs de *520* et de *1040 ST* pourront-ils transformer leur machine en système à base de *transputer* ? *A priori* non car ce système ne fonctionne que sur les *Méga ST*. Du moins, pour le moment... Ivan Roux

De plus en plus fort

Voici la nouvelle génération de machines d'échecs et de backgammon ! Programmes puissants, prix attrayants.

Saitek, alias Scicys, met sur le marché trois nouveaux ordinateurs de jeux. Le *Turbo King* et le *Stratos* sont dédiés aux Echecs, tandis que le *Sensory Backgammon Computer* joue au Backgammon comme son nom l'indique.
Le **Turbo King** est un échiquier semi-sensitif de look très semblable aux *Turbo S-24K* (*Tilt* 49) et *Turbo 16K* (*Tilt* 43), mais aux performances nettement améliorées.
Il pratique évidemment toutes les règles de la Fédération Internationale d'Echecs et offre un grand nombre d'options complémentaires. L'afficheur LCD fournit un bon nombre de renseignements intéressants : pendules pour les deux camps, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation de la position en centième de pions. Il est possible de demander conseil au programme, voire même de changer de camp en cours de partie. L'éventail des niveaux de jeux proposés est extrêmement vaste (soixante-quatre au total) : parties classiques avec temps moyens de réflexion s'échelonnant d'une seconde à trois minutes, tournois classiques ou modernes, niveaux « débutants » (8), niveaux « problèmes et mat » jusqu'en dix coups, niveaux « expérimentaux » (recherches à une profondeur donnée) et enfin une dernière série de vingt-quatre niveaux aux temps de contrôle très divers. On regrettera l'absence d'un niveau « temps égal » où l'ordinateur calque son temps de réflexion sur le vôtre, mais vu l'éventail déjà proposé, il faudrait être bien difficile pour ne pas y trouver son bonheur.
La bibliothèque d'ouvertures est vaste de 100 000 positions auxquelles s'ajoutent les 4 500 programmables. Les lignes sont variées et s'étendent suffisamment loin pour ne pas mettre la machine en situation difficile en sortie de bibliothèque. D'autre part, les interversions d'ouvertures sont reconnues, et en milieu de partie le programme fait preuve de redoutables combinaisons. En finale il maîtrise bien la règle de carré ainsi que celle de l'opposition et n'hésite pas à sacrifier une pièce pour aller à promotion, mais il cafouille un peu dans les finales roi-tour contre roi. Une excellente machine qui saura tenir tête aux meilleurs joueurs de club, tout en restant à la portée du joueur débutant grâce à ses niveaux bridés (Marque : Saitek. Prix : 2 400 F.)
Le **Stratos** est pour sa part un échiquier semi-sensitif au plateau de jeu en plastique (obligatoire pour le système d'enregistrement des déplacements adoptés) mais encadré de bois et fourni avec de belles pièces de bois elles aussi. Il offre les mêmes facilités que le *Turbo King*, tant au niveau des options complémentaires que de la très grande variété des niveaux de jeu. Le programme est très proche du *Turbo King* et l'on ne note pas de différence notable au début ou milieu de partie. En fin de partie, en revanche, le programme paraît être encore un peu amélioré, mais peut-être est-ce dû simplement à la plus grande vitesse de fonctionnement du processeur (6 MHz contre 5 MHz pour le *Turbo King*). Une excellente machine qui séduira les amateurs de matière naturelle (Marque : Saitek. Prix : 2 000 F).
Le **Sensory Backgammon Computer** est le premier du genre à offrir un plateau de jeu semi-sensitif. L'alimentation est assurée par piles uniquement mais cela ne pose pas de problème majeur car un jeu de piles suffit pour 150 heures d'utilisation. Le programme pratique toutes les règles du jeu et offre en plus certaines facilités : retour arrière sur un coup, lancement des dés automatique ou manuel, jeu avec les Blancs, les Noirs ou un autre partenaire humain, entrée et analyse d'une position pour les problèmes. Le programme dispose de neuf niveaux aux temps de réflexion tous rapides. Ils se différencient surtout par leur manière de jouer : jeu stratégique, agressif, lutte positionnelle, jeu de barrière, double agressif. Le programme joue très correctement, que ce soit pour éviter de se faire frapper un blot (prendre un pion qui va alors sur le tablier), pour vous bloquer et éviter de l'être lui-même et surtout pour le videau (double). Ce dernier point est souvent la bête noire des machines de Backgammon. En effet, il ne suffit pas de bien jouer ses déplacements, ce qui n'est pas très difficile à programmer, en se basant sur les statistiques. Un programme qui gagne dix manches simples et perd la onzième où le videau est multiplié par seize perdra tout simplement la partie ! Une bonne machine très agréable d'emploi dont le programme solide risque de mettre en difficulté plus d'un amateur... (Marque : Saitek. Prix : 1 000 F.) J.H.

Roulez jeunesse

Pour le prix d'une BMW (120 000 F), les auto-écoles vont pouvoir s'offrir le *Simobile*, un simulateur de conduite automobile développé par la société Mercuriel. Si la machine ressemble extérieurement aux jeux d'arcade évolués, elle en diffère par sa vocation pédagogique et par les solutions techniques adoptées. Le *Simobile* veut recréer les conditions de la conduite réelle pour que les candidats au permis puissent se familiariser avec les commandes d'un véhicule lors des premières heures d'apprentissage.
Gilles Adjedj, directeur général de Mercuriel, affirme que l'objectif principal du *Simobile* est d'abaisser le coût du permis : *« A terme, on peut espérer une augmentation de l'efficacité de la formation. Le* Simobile *ouvre un nouveau marché aux auto-écoles, celui de la conduite anticipée à partir de seize ans.*
Si elles ne s'attaquent pas à ce marché, c'est l'Education nationale qui se chargera de la formation des jeunes conducteurs ».
Le poste de conduite est celui d'une Renault Super 5, accessoires compris, mais sous le capot de la machine on trouve un *Amiga 2000* muni de la carte *XT* et couplé à un vidéodisque par

OFF SHORE

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



DREAM-UP 45 84 29 79

l'intermédiaire d'un Genlock. Toutes les informations du poste de conduite sont gérées par la carte *XT* de l'*Amiga*.
La dureté de la direction s'accroît avec la vitesse théorique du véhicule, et le siège s'incline vers l'avant ou vers l'arrière pour simuler le freinage ou l'accélération. Le réalisme de l'environnement du conducteur se double de celui des images vidéo qui proviennent de prises de vues réelles. Grâce au Genlock, l'*Amiga* peut incruster dans ces images vidéo des dessins réalisés avec *Deluxe Paint* et représentant par exemple une voiture à dépasser, ou la signalisation routière. La vitesse de lecture variable du vidéodisque garantit la cohérence des séquences d'images et l'accès direct aux informations enregistrées permet le choix d'une direction aux intersections. Une partie seulement de l'image du vidéodisque est affichée par le *Simobile*, ce qui lui permet de simuler les déplacements latéraux du véhicule.
Les écarts excessifs sont signalés par des flèches apparaissant au bord de l'écran, mais l'évaluation précise du positionnement du véhicule sur la route reste assez difficile.
Ce point devrait être amélioré. Reste à démontrer l'intérêt pédagogique du simulateur. Les quelques appareils qui seront placés en test dans des auto-écoles dès le mois de mai permettront d'en mesurer précisément l'efficacité. Gilles Adjedj espère pour sa part que le *Simobile* fera économiser une dizaine d'heures de formation aux candidats. Un objectif ambitieux dont la réalisation conditionne le succès commercial du *Simobile*.

Jean-Philippe Delalandre.

Le créateur du mois: Sean Barger

Sean Barger, vingt-trois ans, a mis deux ans pour réaliser son premier programme : *Dondra* qui est hybride du jeu de rôle et d'aventure. Après avoir frappé aux portes de plusieurs sociétés d'éditions, c'est finalement Spectrum Holobyte (SH) qui eut le bon réflexe de s'intéresser à ce jeune garçon plein de talents.

— Parlez-moi de Spectrum Holobyte et de vos rapports avec cette société en tant que concepteur.

— Vous devez sûrement connaître SH pour son célèbre *Gato* (simulation de sous-marin) ou encore *Wilderness* (simulation de survie en contrée sauvage). Nos derniers produits sont *Falcon F16* et *Orbiter*. Vous remarquerez que ce sont tous des simulateurs mais cette année SH change d'orientation avec *Dondra* notamment. Quant à mes rapports avec SH, ce sont les meilleurs qu'un concepteur puissent avoir avec sa maison d'édition. Je ne citerai pas de nom mais de toutes les boîtes que j'ai contactées, c'est celle qui offre les meilleures conditions de travail. J'ajoute que nous sommes constamment à la recherche de talents américains ou étrangers et sommes ouverts à toutes soumissions de projets.

— *Dondra* est-il un jeu de rôle ou aventure ?

— Il n'appartient à aucun des deux genres : c'est un « Quest ». C'est une idée que j'avais en tête depuis le début en 1983. J'ai commencé à penser au projet *Dondra* en voulant faire un jeu avec des éléments tradionnellement attribués au jeu de rôle et un système de jeu d'aventure. Vous créez un personnage qui gagne des points d'expérience en fonction de la manière dont vous jouez. Le joueur est sanctionné chaque fois qu'il fait une erreur et perd des points d'expérience. En outre, le score n'est pas basé sur le nombre d'actions réalisées par le personnage mais par le temps passé pour résoudre le jeu.

— On parle d'une série de « Questmasters ».

— Oui, *Dondra* est le premier volet d'une saga de cinq épisodes.
Le but des quatre premiers est de trouver un prisme de cristal et des objets qui permettront à votre personnage de devenir suffisamment puissant pour tuer Colnar
(le méchant du jeu) dans le denier volet. Votre personnage est transférable d'un épisode à l'autre. Ceci a eu pour conséquence de voir des passionnés jouer et rejouer à *Dondra* pour obtenir le plus d'objets et de points d'expérience possible afin d'aborder le second épisode avec le maximun d'atouts. Le produit a ainsi une bonne durée de vie. En principe il faut terminer les quatre premiers épisodes pour gagner le dernier, mais il est possible de ne jouer qu'aux deux premiers épisodes de la série et tenter de battre Colnar. Ce sera très dur.

— *Verra-t-on Dondra* sur une machine 16-bits ?

— J'y venais justement, en ce qui concerne ces machines il est hors de question de faire une simple adaptation. En fait nous allons profiter de tous les avantages qu'offrent ces machines. De la souris par exemple, ainsi que des capacités graphiques et sonores. Il était impensable de garder le même système de jeu que sur 8-bits. Le jeu sera donc totalement différent au point que nous allons nommer le jeu, *Dondra Enhanced (Dondra+)*. Le sytème de jeu renfermera une vue aérienne et des graphismes de qualité, à la *Faery Tale*. Je précise que les programmeurs qui créeront les graphiques sont *Schartz* et *Weidner* qui ont fait *Dark Castle*.
Le jeu sera entièrement animé et les combats seront des jeux d'action et nous pousserons les machines pour obtenir des graphismes superbes. Ce n'est pas tout : sous *Dondra* se trouvent des labyrinthes comprenant quatre mille « pièces », chaque fois qu'un joueur créera un nouveau personnage, elles seront reconfigurées.
Donc pour chaque personnage,
le jeu sera différent.

— Vous avez des dates de sortie ?

— Nous prévoyons avril 1988 pour *C 64*, fin juillet pour *IBM EGA* et *CGA* et octobre pour *Amiga*, *ST* et *Mac*.

— Pourquoi avez-vous fait une toute première sortie de *Dondra* sur *Apple* un 8-bits alors que la version 16-bits semble être encore plus passionnante ?

— Tout simplement pour des raisons d'accords déjà passés avec SH, ensuite le projet était déjà prêt pour être fait sur *Apple* et finalement j'avoue être un Applemaniaque.

Propos recueillis par Dany Boolauck.

A vos manettes

Passionnés depuis de longues années par la micro-ludique, nous nous remémorons souvent les stars du passé afin de les comparer avec ce que nous offre la technologie moderne, mais aussi pour relativiser les percées qu'effectuent régulièrement certains périphériques. C'est donc la larme à l'œil que nous avons déballé ce *Rollerball* CBS, nommé *Roller Controller*, prévu à l'origine pour la console *Colecovision*.
Mais qu'est-ce qu'un *Rollerball ?* C'est un périphérique de saisie similaire à une souris que l'on aurait renversée. C'est-à-dire que la boule se situe vers le plafond et non vers le plancher. Par rapport à une souris le principal avantage réside dans la non mobilité du socle. Il est donc possible de s'en servir sur un bureau (ou une table) encombrée de divers papiers, emballages de logiciels et verres de lait vides.
Autre avantage du *Rollerball* : sa vitesse de réaction est bien plus importante que celle d'une souris. Toutefois, une grande concentration est nécessaire pour en tirer sa quintessence.
Légèrement modifié, ce *Rollerball* est parfaitement compatible avec l'*Atari ST* et facilite la connexion des manettes de jeux. La boule fait office de souris et les boutons sont émulés par ceux du *Roller Controller*. Reste à enficher les manettes sur les connecteurs situés sur le *Rollerball*. On peut alors passer par l'intermédiaire d'un simple commutateur de la commande par bille à celle par joystick : le rêve. Si vous êtes intéressé par cette version un peu spéciale du *Roller Controller* CBS, sachez que vous pouvez vous la procurer chez Electron pour environ 350 F. Mais, dépêchez-vous car le stock est assez limité.
Il en est d'ailleurs de même pour le *Maxx* de Alturas Corporation. Importé en France par CIEP, ce joystick un peu spécial est destiné aux amateurs de simulateurs de vol sur *PC* et compatibles. Il se présente sous la forme d'un volant d'avion : vous n'aurez plus à chercher désespérément quelle est la bonne touche pour tirer ni quelle est celle qui permet de descendre en piqué. Non, grâce au *Maxx* vous éprouverez des sensations très proches de celles ressenties avec un authentique manche à balai. Nous regrettons toutefois une sensibilité un peu trop grande à notre goût. Avec le programme *F 16 Falcom*, par exemple, il est fort difficile de maintenir l'appareil car le moindre déplacement a souvent des répercussions inattendues à grande vitesse... En revanche, le *Maxx* est fort performant avec *Flight Simulator* lorsque l'on pilote un bon Pipper. Son prix est cependant dissuasif : il est en effet proposé à plus de 1 000 F. D'autre part, signalons la venue de manettes Spectravidéo destinées aux possesseurs *de consoles Nintendo* et *Sega*.
Habillées de couleurs assorties à celle de votre console favorite, les *QS 112* et *115* proposent des contacteurs à microswitch, l'autofire, un socle muni de ventouses et une ergonomie très recherchée. Précises et maniables, elles se connectent en lieu et place des « manettes » d'origine qu'elles remplacent d'ailleurs fort avantageusement. Dernier point fort des *QS 112* et *115* : ils sont proposés aux alentours de 100 F TTC.

M.B.



ENQUÊTE LECTEURS
50 montres gagnées.



Vous avez été très nombreux (plusieurs milliers) à répondre à l'enquête lecteur parue dans le dernier numéro de *Tilt* et nous vous en remercions. Nombreux donc, et très rapides puisqu'il a fallu vous départager par l'heure inscrite sur le cachet de la poste. Voici donc les noms des 50 d'entre vous qui recevront très prochainement la montre aux couleurs de *Tilt*.

BHAUD Emmanuel (66) ; CONAN Henri (84) ; GIONNET Cedric (91) ; PARGANA Helder (42) ; DEL CONT Christophe (77) ; CHELLE Philippe (65) ; HONNART Denis (89) ; GALLOUX Damien (21) ; HENRY Stéphane (59) ; NETO Paulo (53) ; LE CORLLER Thierry (44) ; NOIRON Yvan (94) ; BERTHELOT Florent (59) ; REY Jean-Paul (42) ; VAN WASSENHOVE Yann (62) ; SCHALCK Pascal (67) ; VILLAIN Baptiste (92) ; DELATOUR Patrick (01) ; MOREAU Stéphane (77) ; MARCESSAUX François (13) ; HAGUETTE Christophe (91) ; FRANQUENK Oiver (77) ; DEVAUX Christophe (59) ; VO THAN Nhan (78) ; JARREGA Francisco (92) ; DEPREUX Blaise (Suisse) ; LEGIRET Fabien (14) ; GRAS René (21) ; MORA Pascal (92) ; DEVARS Bruno (13) ; ASQUIN Xavier (60) ; CHEVALLIER Laurent (61) ; MADENSPACHER Hervé (68) ; CANAS Frédéric (10) ; PAOLINI François (91) ; DELPRAT Julien (92) ; LOISELEUR Stéphane (14) ; VERNIER Eddy (06) ; CHALUMEAU Lionel (94) ; HELD Didier (57) ; SOMONT Benoit (94) ; CARTON Oliver (83) ; DELEZARDIERE Louis-Frédéric (85) ; JAMORS Jérôme (37) ; ISTACE Charles (92) ; GROGNET Franck (75) ; CHALANDARD Nicolas (84).







36.15 CODE TILT

Vous êtes de plus en plus nombreux à vous connecter sur le service minitel Tilt pour dialoguer, donner votre avis, poser des questions, rechercher une information ou jouer. Fort de ce succès, le 36.15 code Tilt ne cesse de s'étoffer et de proposer de nouvelles rubriques.

Pas moins de 25 mots clés au sommaire pour accéder le plus vite possible à ce qui vous intéresse.

Tout d'abord un accès direct par type de machine (10 types d'ordinateurs proposés) où vous trouverez le catalogue des softs, sos aventure, les bidouilles, les petites annonces et le hit parade, spécifiques à votre ordinateur. Ensuite des accès directs aux débats, au forum, aux P.A....

Par le mot clé CŒUR vous accéderez directement à la rubrique « Coup de Cœur Coup de Gueule » : une première appréciation des nouveaux logiciels par la rédaction avant leur test complet dans Tilt. Enfin des jeux primés accessibles dès le sommaire :

Crypto : une phrase mystère à décoder et un stylo calculatrice à gagner chaque jour.

Rally : un parcours tout-terrain en 4 × 4 pour gagner un mini appareil photo chaque jour.

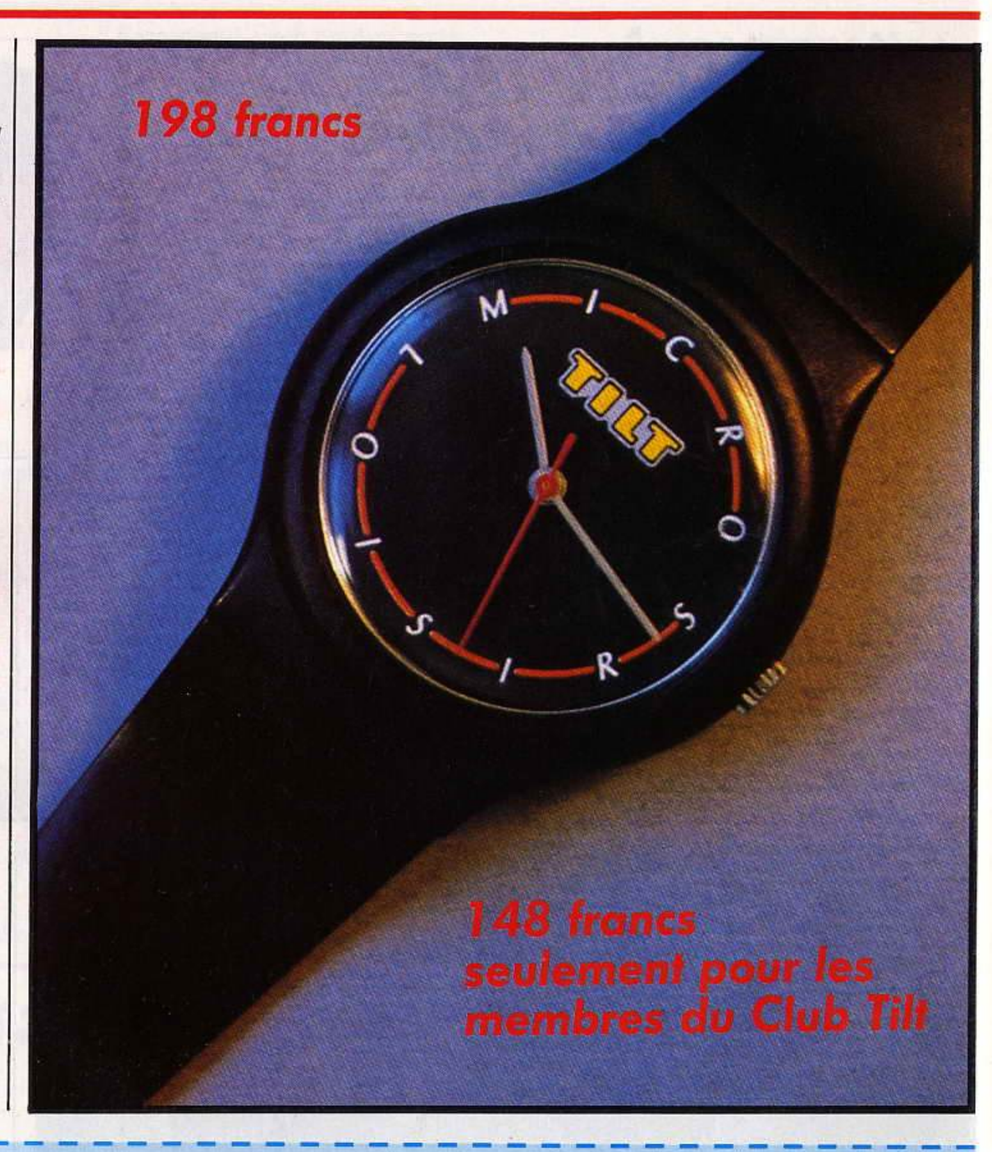
Sega : un jackpot qui met à l'épreuve vos connaissances en micro avec jusqu'au 17 juin une radio FM carte de crédit par jour et une console SEGA par semaine à gagner.



LA MONTRE "MICROLOISIRS"

Elle inaugure la Boutique que nous créons pour nos lecteurs.

Encore du nouveau chez Tilt ! Une Boutique qui chaque mois va vous proposer un objet que vous ne trouverez pas ailleurs. Un objet que nous avons choisi parce que nous aimons son originalité ou que nous avons fait réaliser pour vous. Un objet marqué aux couleurs de Tilt et que vous pourrez commander en exclusivité.
Pour le "coup d'envoi" de la Boutique, nous vous présentons notre montre "Microloisirs", à quartz, étanche et antichoc. Bracelet et cadran sont noirs et les 12 chiffres ont été remplacés par les 12 lettres de "Microloisirs".
Comme chaque objet de la Boutique elle sera fabriquée à la demande aussi vous la recevrez dans un délai de un mois à réception de votre commande.
Si vous êtes membre du Club Tilt, vous bénéficiez de nombreux avantages, la Boutique vous en offre un supplémentaire :
chaque sélection vous sera proposée avec une réduction exceptionnelle.
Ainsi notre montre "Microloisirs" est vendue **148 francs seulement aux membres du Club.**



BON DE COMMANDE

à retourner à Centre de Gestion Plus CLUB TILT, 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex accompagné du réglement à l'ordre de CLUB TILT.

OUI je commande montre(s) "Microloisirs" que je recevrai à l'adresse suivante :

Nom : ________________ Prénom : ________________

Adresse : ________________________________

Code Postal : ____________ Ville : ________________

☐ Je suis membre du CLUB TILT, mon numéro de carte est le ☐☐☐☐☐ et je joins mon réglement de x 148 francs soit francs par chèque.

☐ Je désire adhérer au Club Tilt et bénéficier du prix Club sur ma commande. Je joins mon réglement de 135 francs pour x 148 francs soit un chèque de francs.

☐ je joins mon réglement de x 198 francs soit un chèque de francs.



Avec la Boutique un nouvel avantage pour les membres du Club Tilt.

Chaque mois la Boutique proposera aux lecteurs de Tilt un nouvel objet utile, original et exclusif, spécialement choisi ou réalisé pour Tilt.

Mais pour les membres du Club, ces objets auront un attrait supplémentaire : un prix exceptionnel.

C'est le nouvel avantage que vous propose le Club : un prix hyper étudié (entre 20 et 40 % moins cher que le prix Boutique) pour acheter plus "malin".

En juin, nous vous proposons d'économiser 50 francs sur l'achat de notre montre "microloisirs".

Pour en profiter il vous suffit de reporter votre numéro de carte de membre sur le bon de commande de la Boutique.

Si vous n'êtes pas encore membre du Club, vous pouvez aussi bénéficier immédiatement de cette offre grâce au bon de commande de la Boutique qui vous permet d'adhérer au Club et de commander la montre en même temps et bien sûr au prix Club.

Alors n'attendez plus car dans les prochains mois d'autres sélections de la Boutique vous feront sûrement "craquer" et il serait dommage de ne pas les avoir au prix Club.

LE CLUB TILT vous propose toute l'année des réductions sur toute la micro-informatique.

Dans toutes les boutiques partenaires du CLUB TILT vous obtiendrez sur présentation de votre carte de membre des réductions sur vos achats en micro-informatique :

– 5 % sur le matériel,
unités centrales, moniteurs, drives, claviers, imprimantes, consoles, cartes, modems et souris.

– 10 % de réduction sur tous les logiciels.

– 10 % de réduction sur les accessoires,
joysticks, disquettes vierges, câbles, boîtes de rangement etc.

LES PARTENAIRES DU CLUB TILT :

PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIE : 11 bd Voltaire 75011 Paris

ELECTRON : 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

ESPACE MICRO : 32 rue de Maubeuge 75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris

JBG ELECTRONICS : 163 av. du Maine 75014 Paris

MASTER VIDEO 7 : Centre Commercial Rosny 2, face à la Fontaine 93110 Rosny-sous-Bois

MICROFOLIES : 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.

EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cavalier de la Salle 76100 Rouen

LOISIR INFORMATIQUE : 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen

SOFTAGE : 46 rue Diderot 62100 Calais qui vous consentira les réductions citées plus haut, soit sur présentation de votre carte de membre à la caisse, soit par correspondance en inscrivant votre numéro de carte sur le bon de commande.

Pour devenir membre du CLUB TILT il vous suffit d'envoyer le bulletin d'adhésion ci-contre dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT à : CENTRE DE GESTION + CLUB TILT 9 rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

Vous recevrez sous 3 semaines votre carte de membre (numérotée et strictement personnelle) ainsi que votre dossier Club qui vous donnera en détail tous les avantages du Club.

BON A DECOUPER

☐ OUI, je désire adhérer au CLUB TILT pour un an et bénéficier de tous les avantages que m'offre le Club.

Je joins mon réglement de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT par ☐ chèque ☐ C.C.P.

Nom : ____________

Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ____________ Ville : ____________

Date de naissance : __/__/19__

TOUS LES LOGICIELS

DES JEUX ET DES APPLIC

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :

DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F

2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F

DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BLACK LAMP	**C/D**	**89/149 F**
BOBO	**C/D**	**149/199 F**
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COMPILATION GREMLIN	**C/D**	**129/229 F**
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F
GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOTHIK	**C/D**	**89/149 F**
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	**C/D**	**109/159 F**
JINXTER	**D**	**199 F**
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	**D**	**220 F**
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LEGENDE	D	149 F
LE JEU DU ROY	**C/D**	**99/149 F**
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	C/D	129/229 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PIRATES	D	149 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CALCOMAT 2	**D**	**890 F**
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GENESIS	D	199 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	**D**	**245 F**
JINXTER	D	249 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LE JEU DU ROY	**D**	**245 F**
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
OUT RUN	**D**	**245 F**
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	**D**	**290 F**
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F

75001 PARIS 31. bd de Sebastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97. rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28. avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1. place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31. avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88. avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45. avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332. rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46. avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211. rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96. Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96. rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96. bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186. av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110. av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3. cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97. rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53. rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42. av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122. bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7. rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13. place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88. av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T : 61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NASA

TIONS PROFESSIONNELLES

SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VOYAGER 10	**D**	**269 F**
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F

COMMODORE AMIGA

BOBO	**D**	**249 F**
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	**D**	**250 F**
CAO 3D	**D**	**1 490 F**
CARRIER COMMAND	**D**	**249 F**
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	**D**	**350 F**
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LES PASSAGERS DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	**D**	**350 F**
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	**D**	**249 F**
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

COMMODORE 64

AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOTHIK	**C/D**	**89/149 F**
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES 51/4 ou 31/2

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	**D**	**199 F**
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	290 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	**D**	**289 F**
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	**D**	**249 F**
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
STARTREK	**D**	**249 F**
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
RENEGADE	**C/D**	**145/195 F**
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	**C/D**	**145/195 F**
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	**C/D**	**145/195 F**
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
WIZBALL	C/D	145/195 F

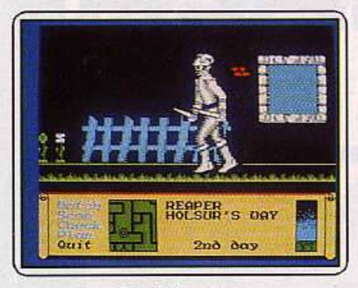
NASA électronique

Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponibilité dans la limite des stocks.

C : CASSETTE - D : DISQUETTE - CAR : CARTOUCHE

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T : 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

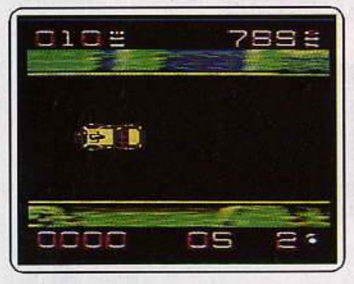
COUP D'OEIL



Dark Sceptre

A la tête d'une armée de guerriers, vous cherchez à détruire le maléfique sceptre des ténèbres dans un site médiéval. Toutes les actions sont contrôlées par manette ou clavier grâce à un système d'options à l'écran. Les graphismes sont originaux par la taille des personnages, dommage que l'animation et les bruitages ne suivent pas. (K7 Firebird, pour *CPC*). E.C.

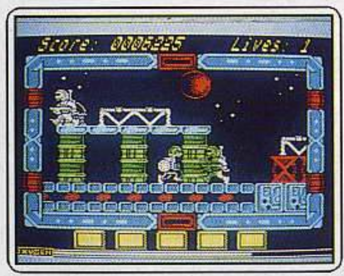
Type — *aventure*
Intérêt — *10*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*



Road Warrior

Un bolide lancé à pleine vitesse sur une route rectiligne doit détruire une kyrielle de voitures et motos et éviter les obstacles qui jalonnent la piste. La difficulté de cette mission ne suffira pas toujours à motiver le joueur. Le décor et le scénario témoignent en effet d'un manque certain d'imagination et engendrent vite la monotonie. (K7 CRL pour *Commodore 64*). O.H.

Type — *action*
Intérêt — *11*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*



Northstar

Armé au début de votre seul bras robotique, vous devez vous infiltrer et détruire toutes les créatures ennemies. Cette adaptation (voir *Tilt* n° 53) dispose de graphismes variés et de qualité, tant pour les décors que les êtres. L'animation est bien faite. Une petite musique présente le jeu, mais les bruitages sont un peu limités. (K7 Gremlin, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*

Rastan

Cette adaptation (voir *Tilt* n° 53) est une réussite. Vous incarnez Rastan pour sa quête difficile du sorcier. Les décors sont ici moins riches, mais le graphisme des créatures est très fouillé et l'animation remarquable. La version 128 K jouit d'une bonne

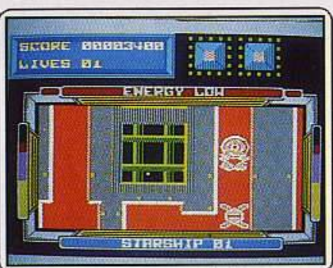


musique sur plusieurs voix qui accompagne l'action. Un excellent logiciel. (K7 Imagine, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *action*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Unitrax

Vous devez détruire les vaisseaux ennemis en posant des bombes dans les réacteurs. Il faudra d'abord les trouver et éviter les attaques des défenseurs. Les graphismes sont peu engageants, l'animation moyenne et les bruitages guère convaincants. Un jeu

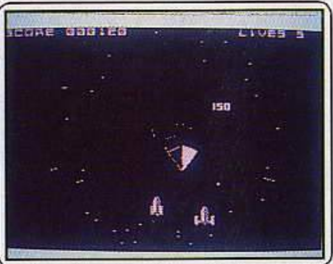


d'action sans aucune originalité et peu varié. A déconseiller. (K7 Streewise, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *action*
Intérêt — *7*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*

Mega-Apocalypse

Cette version est loin de valoir celle du *C 64* (*Tilt* n° 49) et reste décevante. Les décors sont absents et le graphisme des vaisseaux et des météorites beaucoup trop monotone. L'animation est moyenne. En revanche la version 128 K bénéficie d'une agréable



musique de présentation et de jeu, mais les bruitages eux-mêmes sont mal rendus. (K7 Martech, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *shoot them up*
Intérêt — *7*
Graphisme — ★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*



Ramparts

Méchant géant, vous devez détruire des remparts de dépit des défenseurs pour retrouver votre honneur (*Tilt* n° 51). Le graphisme est clair et précis et l'animation correcte. Cette version se distingue surtout par de superbes musiques de présentation et de fin de jeu en 128 K. En revanche les bruitages en cours de partie ne sont pas très probants. (K7 Go, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *action*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*



Stone Breaker

Encore un casse-briques sur *ST*. Celui-ci semblait avoir quelques atouts intéressants : temps limité pour chaque tableau, chute des briques qu'il faut éviter, très grosse balle, synthèse vocale digitalisée avec effets spéciaux. En dépit de tout cela, le jeu n'est guère prenant, surtout en raison de la lenteur d'escargot de la balle. (Disquette Eurogold, pour *ST*). J.H.

Type — *casse-briques*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*



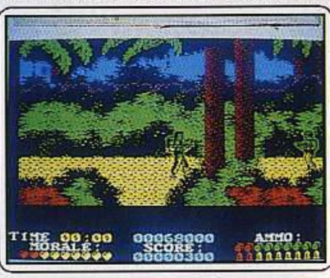
Super Hang On

L'adaptation de ce logiciel de course de motos sur quatre continents (*Tilt* n° 53) est excellente. On peut même modifier les couleurs de votre véhicule. Le graphisme 3D est aussi bien rendu que dans la version *CPC* (plus coloré même) et l'animation toujours sans reproche. Par contre les bruitages restent toujours décevants. (K7 Electric Dreams, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *course de motos*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★
Prix — *A*

Platoon

Vous devez retrouver un village vietcong en dépit des nombreux ennemis qui surgissent de toutes parts (voir *Tilt* n° 53). Les décors sont hauts en couleur, les personnages bien dessinés et leur animation correcte. Une bonne musique accompagne l'action mais



les bruitages sont mauvais. Cette version est pourtant loin de valoir celle du *C 64*. (K7 Ocean, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *action-aventure*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Seconds Out

Cette compétition de boxe va vous confronter à cinq adversaires de force croissante. Les coups sont restreints : garde haute ou basse, direct et crochet (dans le cas uniquement où votre adversaire est déjà sonné). Quant au jeu de jambe, il est totalement

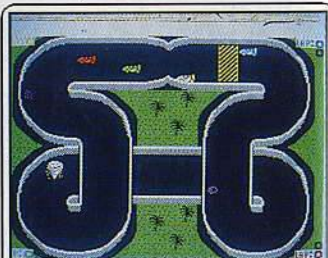


éludé. Le graphisme est moyen, l'animation hachée et les bruitages médiocres. (Disquette Tynesoft, pour *ST*). J.H.

Type — *boxe*
Intérêt — *8*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*

Championship Sprint

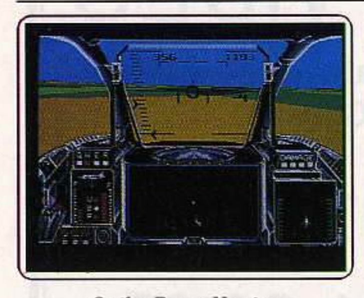
Cette course de voiture sur circuit s'apparente de façon intime avec *Super Sprint* (*Tilt* n° 50). Seul le dessin des circuits a un peu changé. Par contre, un second programme permet de créer facilement ses propres circuits ou de modifier ceux existants et de



moduler la difficulté de la course en gérant le nombre de « hasards ». (K7 Electric Dreams, pour *Spectrum*). J.H.

Type — *course de voiture*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★
Prix — *B*

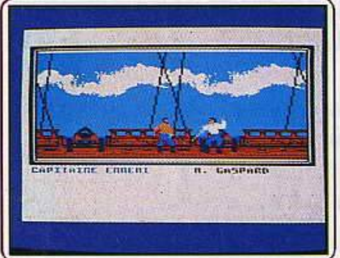
COUP D'OEIL



Strike Force Harrier

Cette simulation de combats aériens est avant tout très ludique. Un radar précis, un maniement souple et un graphisme extérieur 3D convaincant assurent ici l'intérêt de votre mission. Le programme profite en outre d'une bonne synthèse vocale et de subtils effets météo (la visibilité évolue tout au long du jeu). Un bon soft. (Disq. Mirrorsoft pour *Amiga*). O.H.

Type — *simulateur de combat aérien*
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — C



Pirates

Micropose emploie ici le soin et le goût du détail qui caractérisent ses simulateurs de vol (n° 46 p. 129 sur C 64 et n° 54 p. 112 sur *PC*.) L'animation sur *CPC* réussit à recréer l'ambiance tendue de la mer des Caraïbes au XVIe et XVIIe siècles. Stratégie, graphismes, animation et bruitages, copieuse notice et écrans en français. Un régal. (Disquette Microprose pour *CPC*). D.S.

Type — *aventure/action*
Intérêt — 16
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B



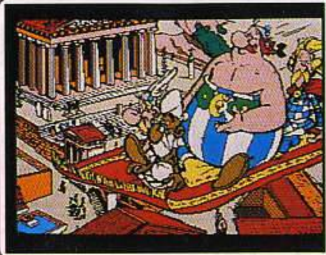
Challenger

Deux vaisseaux survolent une planète en évitant des obstacles situés sur des plans différents. Chaque joueur contrôle le scrolling de l'un des plans et doit pousser son adversaire à la collision. C'est un programme original mais déroutant. L'option pour deux joueurs offre quelque intérêt, mais ce n'est pas un jeu passionnant. (Disquette Anco pour *Amiga*). A.H.-L.

Type — *action*
Intérêt —
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B

Astérix

Les célèbres héros partent pour la Perse, sur un tapis volant, pour sauver la belle Rahazade. L'humour est au rendez-vous et les graphismes ont su conserver l'esprit de la BD. Cette version est identique à celle de l'*Atari ST*. Un programme sympa-



thique qui réjouira les nombreux fans de la série. (Disquette Coktel Vision pour *Amiga*). A.H.-L.

Type — *aventure/arcade*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Microleague Wrestling

Ce programme de catch, qui fit à l'origine son apparition sur *ST* (voir *Tilt* n° 51, p. 68), renouvelait le genre, en y adjoignant des images digitalisées des plus grandes stars du catch U.S. Hélas, ces images souffrent dramatiquement des possibilités du

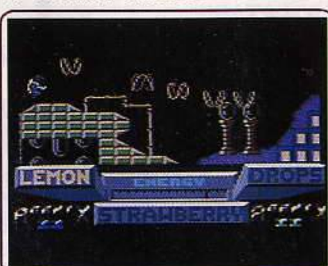


C 64 en matière de résolution... Bruitages moyens. Un soft original néanmoins. (Disquette Microprose pour *C 64*).

Type — *action/stratégie*
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — B

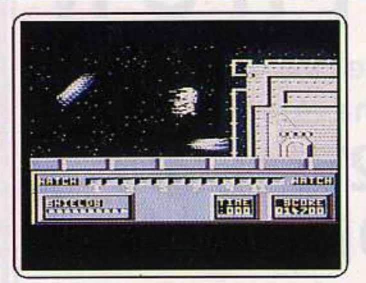
Agent X II

L'agent X reprend le combat contre un savant fou dont il attaque la base. Voilà pour le scénario. Il s'agit d'un honnête shoot them up, dans lequel il faut se procurer des armements supplémentaires en détruisant les escadrilles ennemies. L'action béné-



ficie de graphismes agréables et d'une animation rapide. (K7 Mastertronic pour *Commodore 64*) A.H.-L.

Type — *shoot them up*
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B



Discovery

C'est un programme assez original dans lequel vous attaquez un immense vaisseau ennemi. Vous devez vous poser à certains endroits, pénétrer dans le navire et détruire ce secteur. Pour cela il faut triompher d'un jeu. *Discovery* vous propose douze jeux différents, variés et amusants, d'un centipède à un casse-briques. (Disquette CRL pour *Commodore 64*). A.H.-L.

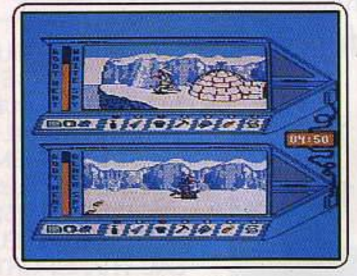
Type — *action*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B



Las Vegas

Vous tentez votre chance à Las Vegas, la célèbre capitale du jeu, en commençant par les machines à sous. Si vous gagnez suffisamment d'argent vous jouez, ensuite, au Black Jack. Un programme honnêtement réalisé, mais qui n'apporte rien de nouveau et par voie de conséquence devient vite lassant. (Disquette Anco pour *Amiga*). A.H.-L.

Type — *jeux de hasard*
Intérêt — 10
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — B



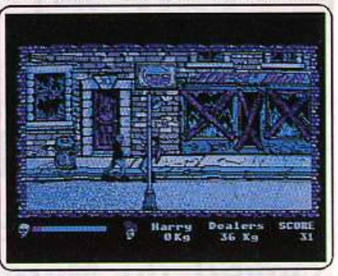
Spy vs Spy Trilogy

Les trois épisodes de la saga des espions ennemis, tirés des pages du magazine *MAD*, sont réunis dans cette compilation. Le principe reste le même : tendre les pièges des plus diaboliques à son adversaire. L'action prend sa véritable dimension lors du jeu à deux. Une occasion de redécouvrir ces trois bons programmes. (K7 Databyte pour *Amstrad CPC*). A.H.-L.

Type — *arcade/aventure*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B.

Manhattan Dealers

Décors et déplacements 3D, dessins et animations des personnages très soignés, ce jeu d'action mérite toute votre attention. Pas moins de huit coups de pied et poing pour mettre les dealers KO, ramasser puis brûler la drogue... Une aventure captivante qui



profite, en outre, d'un très vaste et varié terrain de manœuvre. Génial ! (Disquette Silmarils pour *PC*). O.H.

Type — *action*
Intérêt — 16
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Arkanoid II

Ce nouveau casse-briques, qui s'inscrit dans la continuité d'*Arkanoïd*, offre quelques innovations, notamment des tuiles dotées de nouveaux pouvoirs. Mais cela n'est pas suffisant pour distinguer ce programme de ses nombreux concurrents. Un bon point :



la réalisation est soignée, avec des graphismes clairs et colorés. (Disquette Imagine pour *Amstrad*). A.H.-L.

Type — *casse-briques*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — B

Pinball Construction Set

Edité en 1982 sur *Apple II*, ce programme n'a pas pris une ride. Choisissez la place des bumpers, cibles, lanceurs de billes ainsi que son comportement dynamique : vitesse de la bille, gravité, élasticité des éléments mobiles. Le résultat dépend de votre amabilité.



Maniement simple par des icônes. Graphismes *CGA* hélas. (Disq. Electronic Arts sur *PC*. Notice en français). J.-P.D.

Type — *construction de billard*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★
Prix — B

AVEC SEGA, DONNEZ DU RELIEF A VOS LOISIRS



269 Fr.

Zaxxon 3-D

A 3-D Cartridge

Missile Defense 3-D

The Mega Cartridge

269 Fr.

L'action des jeux d'arcade possède maintenant la dimension qui lui manquait : La 3ème !

Grace à un procédé entièrement nouveau à base d'écrans à cristaux liquides, SEGA a pu recréer la superposition et l'animation de 2 images distinctes alternées, qui recrée l'impression.. étourdissante du relief.

Transposez cela dans une bataille de missiles dans "MISSILE DEFENSE 3-D" ou a une poursuite d'avions supersoniques dans "ZAXXON", un grand classique du jeu d'arcades, et vous n'aurez qu'une faible idées des sensations nouvelles que vous allez découvrir !

Alors chaussez vos lunettes 3-D, raccordez les à la console SEGA...et tous à vos joysticks !

Disponible en JUIN :
"SPACE HARRIER 3-D"

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS !

Pour recevoir une documentation complète, retourner le coupon ci-dessous à

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55 Avenue Jean Jaurès - 75019 .
PARIS

TI 55

M.__________

adresse__________

____

Code_____ Ville__________

souhaite recevoir une documentation sur les produits SEGA.

COUP D'OEIL



Seconds out

Ce programme de boxe se qualifie haut la main dans la catégorie des plus grands flops de l'année. En revanche, ce qui est moins évident c'est de définir ce qui est le plus lamentable entre les graphismes nuls, l'animation grotesque, la pauvreté des bruitages, ou l'absence totale d'intérêt ludique. A éviter! (Disquette Tynesoft pour *Amiga*). A.H-L.

Type	*sport*
Intérêt	*5*
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	*B*



Soccer King

Un programme de football sur *ST*, voilà qui devrait faire des heureux. Et bien non, car celui-ci est complètement raté. Les graphismes sont indignes de cette machine, scrolling et animation ne valent guère mieux, et ne parlons même pas des bruitages. A aucun moment on ne se laisse prendre au match. Décevant. (Disquette Kingsoft pour *Atari ST*). A.H.-L.

Type	*sport*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	*B*



Strip poker

C'est un nouveau programme de strip poker qui n'apporte rien de nouveau, mais il faut reconnaître que le genre est assez limité de par son sujet même. Deux nouvelles jeunes femmes à déshabiller, il est assez facile d'y parvenir mais le résultat est quelque peu décevant. Un jeu banal dont on se lasse rapidement. (Disquette Anco pour *Amiga*). A.H.-L.

Type	*jeu de cartes*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Pool

Les amateurs de billard américain se réjouiront de l'arrivée de ce programme qui respecte bien les règles de ce jeu. On peut seulement lui reprocher que les boules soient un peu trop grosses par rapport aux dimensions de la table. C'est un logiciel agréable



et assez réaliste, qui bénéficie d'une honnête réalisation. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*). A.H.-L.

Type	*billard*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Terra Nova

Ce programme est un shoot them up de série B, très classique. Vous survolez les bases ennemies en affrontant des aliens agressifs. La réalisation est bâclée : graphismes peu convaincants et une grande pauvreté de couleurs. *Terra Nova* est donc un

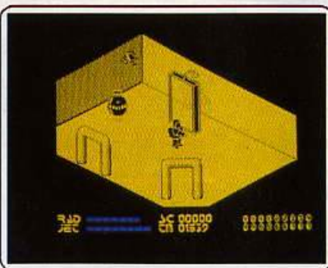


jeu sans aucun intérêt, Kingsoft nous avait habitués à mieux. (Disquette Kingsoft pour *Atari ST*). A.H.-L.

Type	*shoot them up*
Intérêt	*6*
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Chain Reaction

A la suite d'un attentat terroriste, une centrale atomique menace d'exploser. Vous ne disposez que de trente minutes pour évacuer les containers radioactifs, tout en combattant les robots qui ont été reprogrammés pour vous en empêcher. C'est un



bon petit jeu d'action qui se laisse jouer agréablement. (Disquette Durell pour *Amstrad*.) A.H.-L.

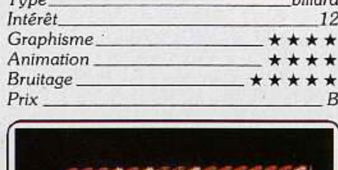
Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

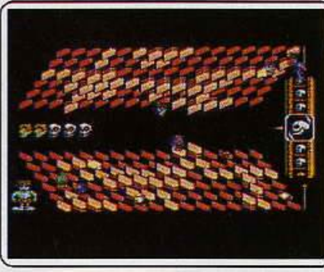


Pool

La version *ST* de ce programme de billard américain est identique à celle de l'*Amiga* testée dans ce numéro. Elle est aussi agréable à jouer, mais on peut lui préférer l'excellent *Electronic pool*, qui ne respecte pas les règles officielles de ce jeu, mais qui bénéficie d'une bien meilleure réalisation. Un logiciel intéressant. (Disquette Mastertronic pour *Atari ST*). A.H.-L.

Type	*billard*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

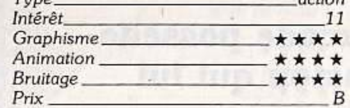


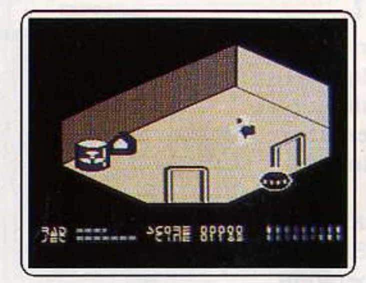


Troll

Après l'excellent shoot them up *Construction kit*, voici le second programme d'Outlaw, la nouvelle firme britannique. C'est un logiciel soigné qui ne manque pas d'intérêt, mais auquel on peut reprocher une trop grande complexité du concept pour ce type de jeu. De plus les graphismes quelque peu brouillons n'arrangent rien. (K7 Outlaw pour *C 64*). A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*





Chain Reaction

Equipé d'une combinaison anti-radiations, vous affrontez des robots agressifs dans les nombreuses salles d'une centrale atomique. L'action est assez prenante, bien qu'un peu répétitive, mais hélas le point faible de ce programme réside dans une réalisation qui est loin d'être brillante. *Chain Reaction* est un logiciel moyen. (Disquette Durell pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Druid II

C'est une longue randonnée qui attend le druide Hasrinaxx, a travers des régions infestées de monstres de toutes sortes. Un excellent programme, proche de *Gauntlet*, mais qui ne manque pas pour autant d'originalité. La version pour *Amstrad* présente



des graphismes clairs et agréables, au service d'une action très prenante. (K7 Firebird pour *Amstrad*) A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Screaming Wings

A bord d'un avion de chasse moderne, vous affrontez des escadrilles ennemies ou des bombardiers géants. L'action, assez difficile, n'est guère excitante. On pense à *1942*, mais en moins bien, avec une réalisation indigne du *ST*. C'est un pro-

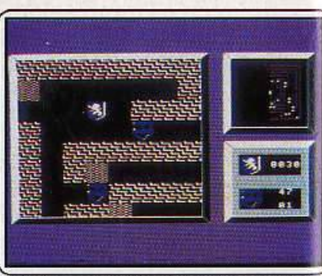


gramme bon marché, mais totalement inintéressant. (Disquette Red Rat pour *Atari ST*.) A.H.-L.

Type	*shoot them up*
Intérêt	*6*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Xor

Vous devez ramasser les nombreux masques disséminés dans chacun des quinze labyrinthes qui composent ce programme. Vous contrôlez deux personnages dotés de caractéristiques complémentaires que vous devez utiliser à bon escient pour accomplir



cette tâche. C'est un jeu intéressant qui fait appel à la réflexion. (Disquette Logotron pour *C 64*). A.H.-L.

Type	*réflexion*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

VIDEOSHOP L'ESPACE

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA GAMME 16/32 BITS AMIGA et MEGA STF



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run **890F**

En option :
Le pistolet interactif comprenant :
– LE PHASER
– 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF	2990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	4990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	5490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D*	5990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D*	6990F

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER 6490F
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF	4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique	5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique	7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124
+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)
+ Imprimante CITIZEN 120 D 7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 .... 8490F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124
+ Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D 9490F
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!
COMMODORE COMPATIBLE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME. . 3990TTC

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS	1450F
COMMODORE 128 + JANE	2190F
COMMODORE 128D + JANE	3990F

OFFRES SPECIALES

COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + 3 jeux + manette	2990F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901	5990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6990F
AMIGA 2000	11490F

OFFRES SPECIALES

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	7990F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084	13990F

Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.05.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. *Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises), port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

ATTITUDES

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gammé CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux+1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR+IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent!!!

THOMSON

TO16PC + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE DM100 + PACK MICROSOFT 5990F

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

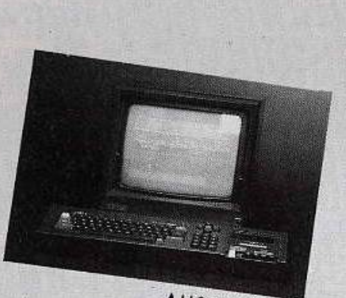
THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré) + JEUX + MANETTE	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR + JEUX + MANETTE	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95


AMSTRAD 6128



THOMSON TO8


ATARI 520 STF



Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST



BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Code Postal ______ Ville ______
Téléphone ______
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ______
______
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ...... – Apport comptant ......
– Nombre de mensualités ......
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

Remise club 10%
Carte n°......

AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WCLEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIB LE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE +MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT +EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HIT N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GARFIELD	95/139F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE DE GROTEMB	135/175F
L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROARWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	85/139F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F
THE HUNT RED OCTOBE	145/195F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADBOARD	89/145F
ATF ADV TAVT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE TRAP	95/145F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETT	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GABRIELLE	139/175F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HSM COBRA	259/275F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND/175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SIDE ARMS	95/145F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 +DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1 +ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS + MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD + THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING + HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LE DIEU de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000LIEUES SS MERS	185F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY +ENDURO RACER+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE LE DETECTIVE+DEFLEK TOR+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME SIS+JAILBREAK+YEKUNFU2+GR EENBER+YEARKUNGFU+HYPER SPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTIO 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN ATOS+DEEPSTRIK+COMBLYNX+ BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGD OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAM+IMPOSS MISSION
TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOSTNGOBBLIN+ BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPO NG+FOOT+KONAMIGOLF+BASEB ALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+BREAK DANCE + PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION
HIT PACK 299/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD MILL3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARD SHARKS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SKY FOX 2	99/149F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV O DOH	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDE OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL	99/149F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	ND/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA

MICROMANIA



Les nouveautés sont d'abord chez Micromania
En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge gratuite avec chaque commande
(pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2	
+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENN+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BUGGY BOY	185F
CHARLIE CHAPLIN	195F
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
FIRE AND FORGET	269F
GARRISON 2	185F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHADOW GATE	285F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER	225F
SPIDERTRONIC	215F
STARSHIP	145F
STARQUAKE	185F
STORMTROOPER	225F
ST WARS	225F
THE ENFORCER	145F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TERRAQUEST	145F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIXEN	225F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	145F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUE WAR	225F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOB WINNER NF	185F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA	275F
IKARI WARRIOR	145F
IZNOGOUD	245F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
IMPACT	140F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
JOE BLADE	119F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD	175F
LEATHERNECK	225F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROCKFORD	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
S.D.I	275F
SECONDS OUTS	185F
SENTINEL	175F
SLAP FIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SKY FOX	195F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCTO	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WESTERN GAMES	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC COMPATIBLES

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRAT +ECHECS 3D+ N10	
PC HITS N°1	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIVOUAC	225F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SI	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPIT BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVING STONES	185F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLO FLIGHT	195F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20 000 LIEUES SS LES MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

COMPUTER HITS	**275F**
DEEP SPACE+BRATACCAS+HACKER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE	
ALIEN SYMDROME	185F
ARKANOID	245F
ARMY MOVES	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLACKSHADOW	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GARRISON	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUILD OF THIEVES	189F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	275F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	225F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANHATTAN DEALER	260F
MARBLE MADNESS	195F
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCK FORD	185F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
VYPER	225F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ________

TI 55

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

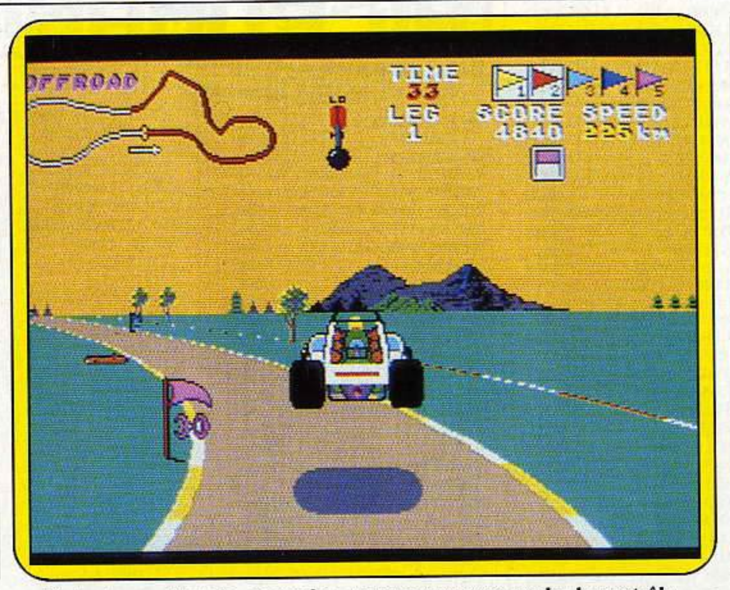
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST



Attention aux rochers !



Véhicule extrêmement maniable.



Votre buggy s'envole, accrochez-vous pour ne pas perdre le contrôle...

méthode acrobatique mais efficace, qui vous permet de vous faufiler dans l'étroit espace libre entre l'obstacle et le vide. D'autres fois, pour atteindre une porte qui vous fait gagner quelques précieuses secondes vous passez sur un tronc d'arbre afin de survoler les barrières qui vous en interdisaient l'accès. Chaque circuit se divise en cinq secteurs à terminer en un temps limité pour passer au suivant. A chaque étape le niveau de difficulté progresse nettement et les obstacles se multiplient. L'action est passionnante et on s'accroche pour marquer le plus grand nombre de points possible en raflant de nombreux bonus. A cet égard, le seul véritable défaut de ce programme est l'impossibilité de sauvegarder les meilleurs scores. Il est regrettable que les concepteurs de programmes de ce type négligent généralement cette option qui fait partie de l'esprit du jeu.

ATARI ST

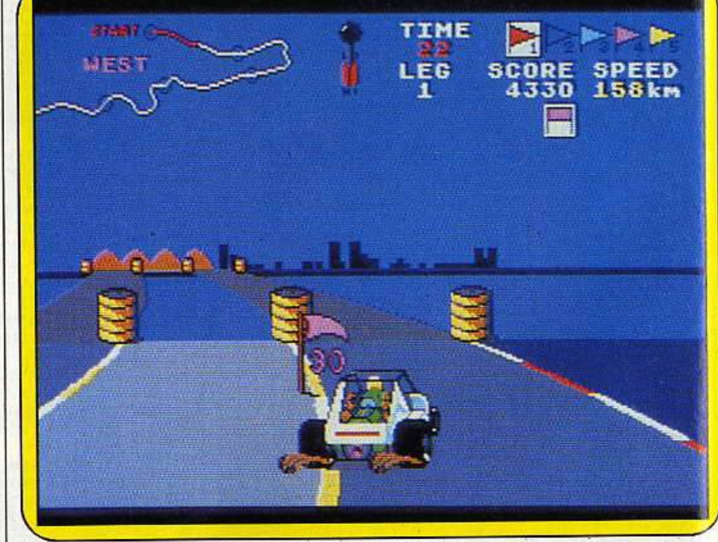
Buggy Boy

Elite propose l'une des meilleures conversions de jeu d'arcade de l'année avec cette course effrénée au volant d'une Coccinelle aux prouesses acrobatiques !

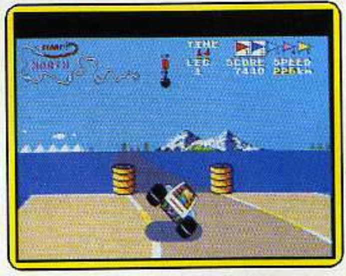
En 1985, de nombreux joueurs laissaient tout leur argent de poche dans les cafés. Non pas pour s'adonner à la boisson mais pour s'éclater avec un superbe jeu d'arcade qui s'appelait « Buggy Boy ». L'attente a été longue mais les versions huit bits sont enfin arrivées il y a quelques mois et maintenant c'est le tour du *ST*.

Ce programme, réussi, est certainement l'une des meilleures conversions d'un jeu d'arcade de l'année. Vous choisissez l'un des cinq circuits qui vous sont proposés et la course commence. Vous pilotez un buggy, une Coccinelle totalement modifée comme les aiment les Américains. Votre véhicule dispose de deux vitesses et surtout il est extrêmement maniable. Cela est vraiment indispensable car la course qui vous attend n'est pas de tout repos.

Le buggy prend rapidement de la vitesse et à peine avez-vous passé la seconde que vous arrivez sur les premiers obstacles. Vous ramassez au passage quelques drapeaux, qui vous donnent des bonus, quand soudain, vous roulez sur un tronc d'arbre et votre véhicule s'élève. Après un vol plané assez impressionnant, il retombe et vous reprenez le contrôle. Il était temps car vous arrivez sur des rochers plantés au milieu de la route. Vous passez de justesse entre eux, pour vous retrouver en face de l'entrée d'un étroit tunnel. Tenez la route dans le virage et voilà déjà la sortie.



Graphismes fins et colorés. Animation époustouflante de vitesse !



Equilibre sur deux roues.



Les drapeaux donnent des bonus.

Ouf ! on s'en est bien tiré ce coup-ci. Soudain, une rangée de barrières en bois barre la route. Damned !Essayez de passer en catastrophe. Trop tard ! C'est la collision. Votre buggy fait des tonneaux... Mais la course continue. Tout cela va très vite et vous n'avez pas un instant de repos alors que vous foncez à toute allure au milieu des nombreux obstacles qui encombrent la route. D'autant plus qu'il vaut mieux ne pas rater les portes qui vous procurent du temps ou des points supplémentaires. Vous devez éviter des rochers, des arbres, des barrières et des tas de pierres. Vous empruntez des tunnels, des ponts étroits ainsi que des rampes. Certains éléments se révèlent très utiles. Pour passer un pont sur lequel se trouve un énorme rocher la meilleure solution est de rouler au préalable sur une pierre. Votre buggy roule alors sur deux roues,

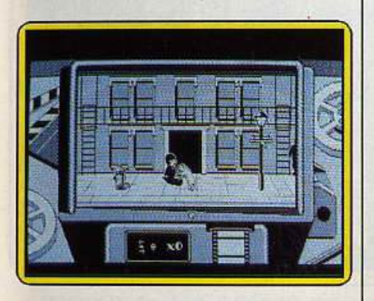
Les graphismes sont beaux et colorés et surtout l'animation est très rapide. L'impression de vitesse est totalement grisante. Seul point noir : une bande sonore peu convaincante qui se limite à un vague bruit de moteur, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeux. Mais c'est un détail que l'on oublie très vite dans l'excitation de la course. C'est une réussite pour Elite qui frappe un grand coup pour ses débuts sur seize bits. (Disquette Elite pour *Atari ST*) Alain-Huyghues-Lacour

Type ________ *course automobile*
Intérêt ________ *17*
Animation ________ ★★★★
Graphisme ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ *C*

Starring Charlie

Séduisant et original, ce logiciel vous invite à tenir le rôle de producteur, metteur en scène, moniteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Vedette : Charlot.

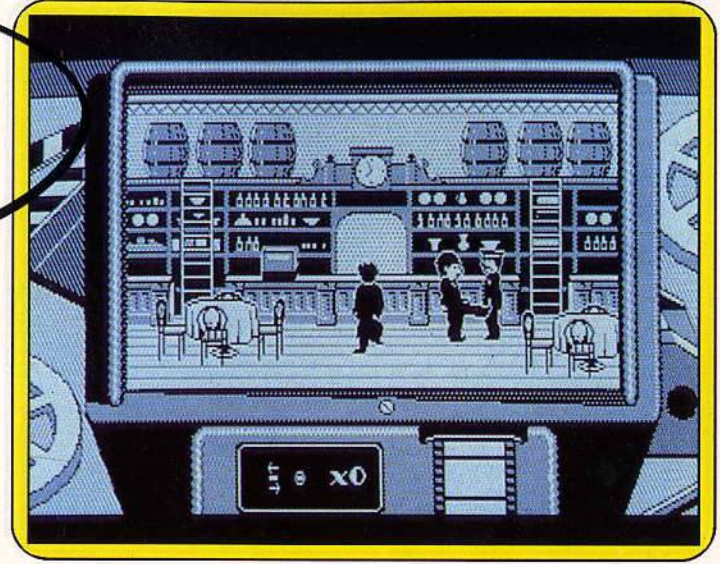
Petites moustaches, chapeau melon, badine flexible, pantalon large, et démarche de pingouin : est-ce bien nécessaire de nommer cette célèbre silhouette ? Pour notre plus grand plaisir, Charlot vient faire le pître sur nos petits écrans. *Starring Charlie Chaplin*



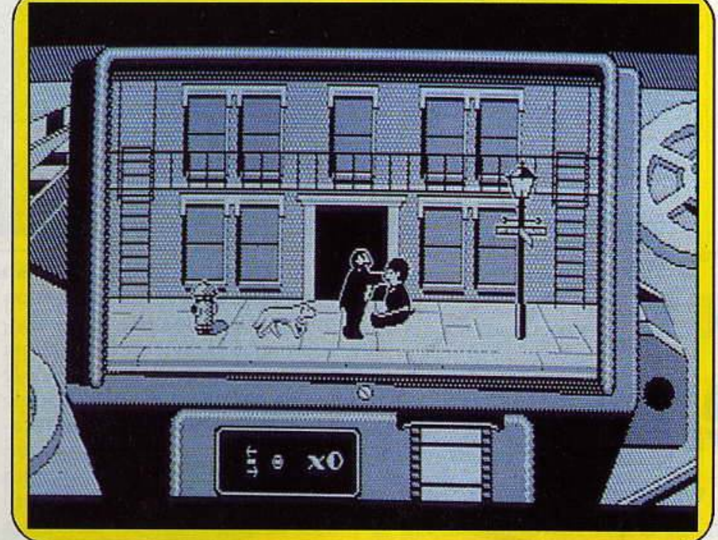
Arrêt sur image.

est un logiciel très séduisant et original. Vous êtes à la fois producteur, metteur en scène, monteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Charles Spencer Chaplin (Charlot) accepte de devenir votre principale vedette, c'est la chance de votre vie ! La compagnie se lance dans la production avec un capital de dix mille dollars. Vous devez faire des bénéfices sur chaque film réalisé pour avoir une chance de figurer dans le tableau des scores. Un ingénieux système de jeu permet d'accéder aux différentes phases du tournage d'un film. Seize cahiers peuvent défiler sous vos yeux : le premier gère les comptes de la société (dépenses et recettes du film), les quinze autres proposent des scénarios de films. Sans complexe, le jeu vous propose de réaliser des titres prestigieux tels que *Le vagabond*, *Les temps modernes*, *Les lumières de la ville*, etc. Le titre choisi, vous avez accès à des renseignements relatifs aux coûts de tournage de chaque scène. Coûts du script, des accessoires et des acteurs sont approximativement chiffrés. Signez le contrat proposé à la fin du cahier et vous voilà promu au poste de réalisateur !

Revenez à la scène un, le décor et les personnages se mettent en place et « moteur !... silence on tourne ! » Vous dirigez Charlot à l'aide du joystick tandis que le déplacement des autres personnages est géré par l'ordinateur. Hormis la jeune première, les par-



Pour réussir un film, le dynamisme des personnages est essentiel..



L'option « rush » permet de visionner la scène qui vient d'être tournée.



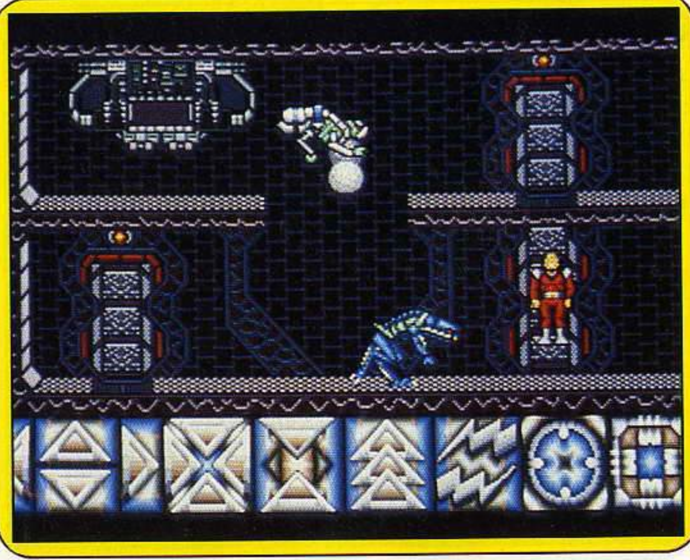
Et la tendresse, bordel !

tenaires de Charlot sont les « vilains ». Ils poursuivent inlassablement notre héros pour lui allonger un direct ou un coup de matraque. Naturellement, Charlot peut rétorquer aussi vigoureusement : il décoche des coups de pieds dans les tibias et balance des crochets renversants. Petit moment coquin, c'est le baiser que Charlie peut donner à la charmante donzelle ! Toute l'astuce « tournage » réside dans le jeu des acteurs. Evitez à tout prix les « hors-cadre » et exploitez l'espace disponible. Par exemple, montez les escaliers ou les échelles, tournez autour des tables pour fuir le policier. Bref, pas de temps mort et de l'action. Une fois la scène tournée, vous pouvez visionner le « rush », autrement dit la prise. Cette opinion permet de faire des passages en accéléré, au ralenti (image par image) ou en marche-arrière. Le « rush » dévoile toutes les erreurs telles que les personnages mal cadrés ou l'action qui n'est pas suffisamment drôle. Toujours est-il que si la scène ne vous plaît pas, une deuxième prise de vue s'impose. Sachez toutefois que le prix de cette deuxième prise est imputé au coût total du film. Ouf !... toutes les scènes sont enfin dans la boîte, reste le test final : la Première !

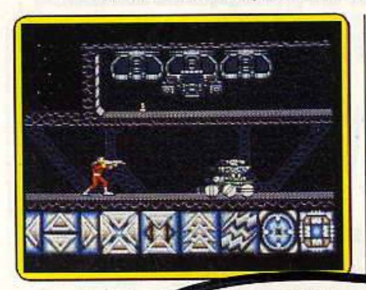
Le titre du film scintille de tous les néons de la salle de cinéma, le public est là, les lumières s'éteignent et le rideau se lève sur VOTRE film. Anxieux, vous guettez les réactions du public... bon, ça ne se passe pas trop mal. En fait, c'est surtout dans la presse du lendemain que vous aurez le verdict final. La dernière page vous montre alors vos dépenses et les recettes. En cas de bénéfices pas de problème, choisissez un autre scénario et en route pour un autre hit (ou flop). Quant aux jeunes réalisateurs talentueux mais incompris et dont le premier film est mal perçu, ils doivent faire un emprunt pour continuer ou choisir un film à petit budget.

Ce logiciel très original a le mérite d'être prenant malgré la simplicité de sa conception. En effet, on regrette (en tant que réalisateur) de ne pouvoir intervenir davantage dans le jeu des acteurs (on ne dirige que Charlot) ou le choix des décors et accessoires par exemple. Cette insuffisance d'interactivité met en question la durée de vie d'un tel produit. Cela dit, sa réalisation est une réussite. Charlot est criant de vérité dans ses attitudes et sa démarche, la musique de fond, dans le style « rag », est agréable. Graphismes, animation et bruitage sont corrects. Le confort de jeu est parfait. (Disquette US Gold pour *PC* et compatibles). Dany Boolauck

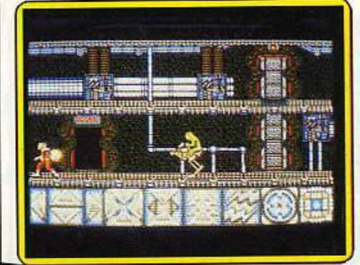
Type	*simulation*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*nc*



Finesse du décor, couleurs belles et éclatantes sur Amiga.



En plein dans le feu de l'action.



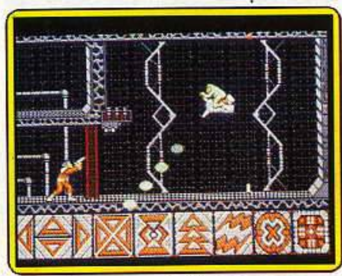
Exploration du vaisseau ennemi.

AMIGA

Obliterator

La situation est grave et vous, guerrier entraîné dès l'enfance pour devenir une parfaite machine à tuer, vous lancez dans une lutte sans merci à l'intérieur du vaisseau ennemi !...

Le nouveau programme de Psygnosis n'est pas sans rappeler le superbe *Barbarian*, ce qui est loin d'être une mauvaise référence. On passe de l'« Heroic Fantasy » à la science-fiction, avec ce nouveau logiciel qui, bien qu'il présente de nombreux points communs avec le précédent, ne manque pas pour autant de qualités. Vous tenez le rôle du dernier Obliterator : guerriers d'élite entraînés dès l'enfance pour devenir de parfaites machines à tuer adaptées aux missions les plus désespérées. Vous êtes convoqué par les Anciens car la situation est grave : après des siècles d'expansion, la fédération terrienne a fini par rencontrer d'anciennes civilisations, technologiquement plus avancées. Celles-ci se sont liguées contre la fédération, mettant leurs fantastiques pouvoirs en commun pour construire un immense vaisseau, quasiment indestructible, qui maintenant se rapproche de la Terre. La flotte terrienne s'est lancée à sa rencontre, mais elle a été totalement annihilée. Il ne reste plus qu'une solution pour éviter le désastre : utiliser un transmetteur de matière pour envoyer l'oblitérateur à l'intérieur du vaisseau.
Votre mission consiste à déconnecter les moteurs et à désactiver les écrans protecteurs, ainsi que le système d'armement, afin que les derniers vaisseaux terriens puissent le détruire. Et comme si cela ne suffisait pas, vous devez ramener sur Terre les banques de données du navire ennemi.
Le jeu s'ouvre sur une superbe séquence animée qui montre l'obliterator de face avec de superbes graphismes et une animation qui n'est pas de reste. Cela s'accompagne d'un excellent thème musical. Ensuite, on entre dans le feu de l'action et l'exploration de l'énorme vaisseau ennemi commence. Comme dans *Barbarian*, la scène est vue de côté et votre personnage se contrôle en activant les icônes situées en bas de l'écran. Graphismes et animation sont très convaincants et, dès les premières images, on se laisse prendre au jeu.

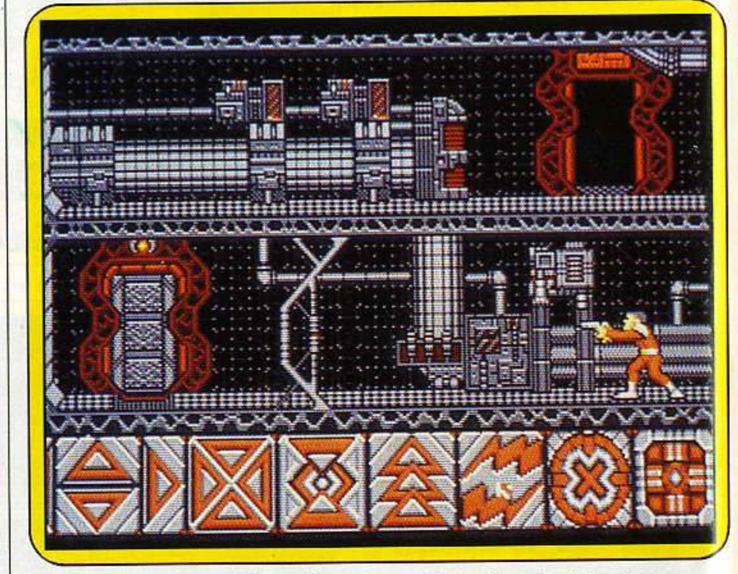


Un parcours dangereux.

L'obliterator court dans les couloirs et emprunte, quand il le désire, des ascenseurs et des passages qui conduisent encore à d'autres couloirs. C'est un gigantesque labyrinthe qu'il faut explorer et on a, parfois, bien du mal à s'y retrouver. D'autant plus que chaque nouvelle partie commence dans une salle différente. A moins que vous n'ayez un sens de l'orientation très développé, il est utile de dresser un plan des lieux. Alors que dans *Barbarian*, il n'y avait qu'un seul chemin possible, ici les possibilités sont innombrables et aucune ne doit être négligée. Heureusement, cela s'accompagne d'une autre nouveauté : vous avez la possibilité de sauvegarder la partie. Mais attention, vous n'accédez à cette option que lorsque vous découvrez l'un des objets que vous recherchez. Une seule position peut être mise en mémoire et une nouvelle sauvegarde efface la précédente.



Séquence animée d'ouverture.



Déception sur ST : couleurs ternes à base de gris et de rouge.

Au long de votre progression vous rencontrez des extra-terrestres et des robots de toutes sortes. En début de mission, vous ne disposez que d'un pistolet, lent et peu efficace, ainsi que d'un nombre limité de munitions. Mais ensuite, vous pouvez ramasser d'autres armements plus puissants qui vont jusqu'au bazooka, capable de tout détruire, ainsi que des munitions correspondant à ces différents types d'armes. Et puis, vous tirez en l'air grâce à une méthode simple et efficace. Vous disposez également d'un écran protecteur qui s'affaiblit chaque fois que vous êtes touché. S'il disparaît, c'est la fin, mais vous avez la possibilité de le recharger si vous parvenez à découvrir l'un des rares régénérateurs d'écrans qui se trouvent à certains endroits du vaisseau.
Obliterator est un excellent programme qui séduit par la beauté des décors. Le roulé-boulé, fort utile pour passer sous les projectiles, est particulièrement réussi. Quant à la bande sonore, qui uti-

lise bien les possibilités de l'*Amiga*, elle se compose d'un thème musical qui contribue beaucoup à l'ambiance. Mais, si vous préférez, vous avez la possibilité de la couper pour conserver uniquement les effets sonores, sobres et efficaces. C'est un logiciel très soigné, typique de la qualité Psygnosis, qui vous tiendra longtemps en haleine. (Disquette Psygnosis pour *Amiga*).

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *arcade-aventure*
Intérêt ____ *16*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

Version Atari ST

La version *ST* d'*Obliterator* ne manque pas non plus de qualités. L'action est tout aussi prenante, et pour cause... c'est exactement la même. On notera trois différences au niveau de la réalisation : l'animation est plus rapide sur *ST*, ce qui est appréciable. En revanche, l'*Amiga* l'emporte sur le plan musical, la bande sonore est la même mais la qualité du son bénéficie des plus grandes possibilités de la machine en ce domaine.

Et surtout, les couleurs belles et éclatantes sur *Amiga* sont ternes sur *ST*, presque exclusivement à base de rouge et de gris.

A.H.-L.

Type ____ *arcade-aventure*
Intérêt ____ *16*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *C*

ATARI ST

The Art of Chess

De très bonnes possibilités d'affichage 3D et de très nombreuses options pour ce logiciel d'échecs dont la force le limite aux joueurs débutants ou moyens, les autres risqueraient d'être déçus...

Les logiciels d'échecs ne sont pas légion sur *Amiga* (en fait, à ma connaissance, seul *Chessmaster 2 000* est distribué en France). Aussi c'est avec un intérêt tout particulier que nous avons testé ce nouveau venu. L'échiquier est représenté en 3 D uniquement. La perspective adoptée est un peu trop fuyante (les pièces en colonnes sont difficiles à discerner), mais on peut y remédier de plusieurs manières : soit en optant pour une vue de trois-quarts ou de profil, soit - mieux encore - en choisissant de positionner vous-même l'échiquier. Vous pouvez ainsi le faire tourner dans le plan horizontal et/ou vertical et obtenir ainsi l'angle de vue qui vous convient. Il existe même une option « Mountains » qui le transforme en terrain accidenté, mais j'avoue ne pas en avoir saisi l'utilité, d'autant que les notices (française et anglaise) n'en parlent pas.



Vue de trois-quarts.



Pièces au graphisme net.

Les pièces sont très bien dessinées. Il est d'ailleurs possible d'en créer d'autres avec *Deluxe Paint*. Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pièces et l'échiquier et un quatrième vous permet de faire librement votre choix. Ce logiciel pratique bien évidemment toutes les règles internationales et vous offre en sus un certain nombre de facilités. Vous pouvez jouer avec les Blancs ou les Noirs (avec rotation automatique de l'échiquier), contre le programme, un partenaire humain (le programme se contentant alors de vérifier la validité des coups), ou observer l'ordinateur jouant contre lui-même. Plusieurs facilités sont proposées aux débutants : visualisation des coups légaux, des pièces attaquant ou défendant une case. En revanche on regrettera l'absence d'un vrai mode « professeur ». A défaut, il est possible d'utiliser l'affichage de la réflexion du programme qui révèle la meilleure ligne trouvée pour les deux camps. Le retour arrière s'effectue très simplement en cliquant sur une flèche, et celà jusqu'au début de la partie. En conjonction avec ce retour, le programme permet de rejouer les coups repris soit de la même manière (pour l'analyse d'une partie par exemple), soit différemment (pour corriger une erreur). Il manque une option permettant de revenir directement au début de la partie pour l'analyser.

Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pièces et l'échiquier.

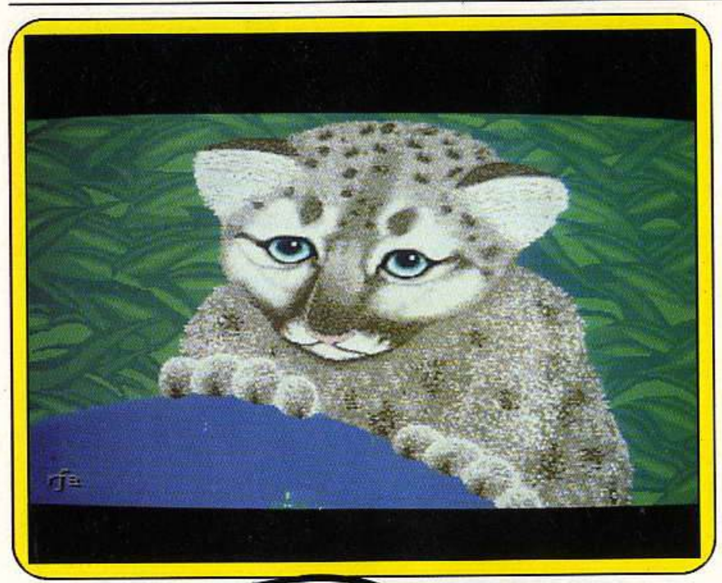
On dispose encore de deux pendules pour l'affichage des temps totaux, de l'inscription des coordonnées, d'une synthèse vocale (pas très distincte et en anglais) qui annonce des commentaires ou uniquement les déplacements et d'une évaluation des positions simplifiée sous forme d'une barre bicolore.

A ce propos, signalons une petite erreur. L'importance de votre couleur dans la barre n'est pas proportionnelle à votre avantage, comme on pourrait s'y attendre, c'est l'inverse qui se produit. Le programme offre un choix correct de niveaux : tournois classiques (5), mode facile, difficile, très difficile ou encore mode programmable où vous sélectionnez le temps moyen de réflexion par coup (de 10 s. à 5 mn) et le facteur d'agressivité. Les problémistes disposent d'une option « temps infini » mais pas de mode « résolution de mat » ni d'un vrai mode « Blitz » ou d'un mode « temps égal » où le programme calquerait son temps de réflexion sur le vôtre.

La bibliothèque d'ouvertures est moyenne. Elle contient des lignes variées mais sur une profondeur trop restreinte. De plus, les inversions de coups en ouvertures ne sont pas détectées. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons mais son sens stratégique est défaillant. Il se laisse facilement doubler, voire tripler ses pions. Après avoir roqué, il n'hésite pas à échanger deux des pions de protection du roque contre un cavalier, ce qui le place alors dans une position plus qu'inconfortable. Il pourrait encore gagner s'il savait mener ses finales, mais c'est justement dans cette phase que le programme s'effondre. Il y commet des erreurs monumentales et ne semble connaître ni la règle du carré, ni celle de l'opposition. De plus, son roi adopte une attitude frileuse de protection au lieu de couvrir les pions pouvant aller à promotion. J'ai ainsi pu gagner une finale où le programme disposait de pions avancés et d'un fou supplémentaire ! Les parties sont sauvegardées, au choix, sur imprimante ou sur disquette et trente parties de maîtres sont offertes. Ce logiciel offre d'excellentes possibilités d'affichage et des options intéressantes mais sa force le limite aux joueurs débutants ou moyens. (Disquette Titus pour *Atari ST*.)

Jacques Harbonn

Type ____ *échecs*
Intérêt ____ *14*
Animation ____ ★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *3D* ▶




Palette modifiable à loisir parmi les 4 096 couleurs de l'Amiga

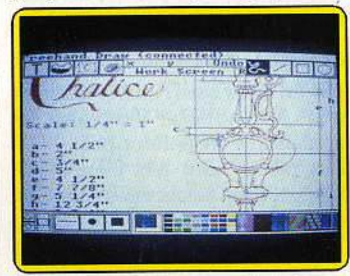

Grâce à l'option « Shadow », des ombres agrémentent vos dessins

AMIGA

The Graphics Studio

Simplicité d'utilisation surprenante alliée à une puissance phénoménale assurent à cet excellent logiciel d'aide à la création graphique un avenir prometteur ! Un reproche cependant : la documentation en anglais.

Ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique sur *Amiga* est d'une simplicité d'utilisation surprenante et révèle ses plus puissantes potentialités à qui accepte d'en lire la documentation, claire et concise (mais en anglais). Le programme travaille en basse (320 × 200 en 32 couleurs) et moyenne (640 × 200 en 16 couleurs) résolutions, mais un bug empêche le retour de la moyenne à la basse résolution, tout au moins avec un *Amiga 500* (problème de place mémoire ?). Du fait de la non-utilisation du mode entrelacé, il n'existe aucun problème de scintillement. L'écran de travail est encadré de deux barres de menus, faits d'icones déroulants dont la fonction est rappelée dans le coin supérieur droit.
L'aspect de l'ensemble ressemble à s'y méprendre à *Paintwork* sur *Atari ST*. La barre supérieure gère l'ensemble des fonctions évoluées, tandis que l'inférieure est dévolue aux choix de la grosseur et de la couleur des tracés. Ces menus disparaissent par simple cliquage sur le bouton droit de la souris pour permettre un travail plein écran, celui-ci ne constituant que la moitié de l'image totale. Toutefois sur un *Amiga 500* sans extension mémoire, l'image est limitée à un seul écran. Si vous préférez garder les menus, les ascenseurs vous permettront de déplacer verticalement la zone de travail. Une autre image de travail limitée, elle, à un seul écran (clip screen) est encore accessible par simple cliquage. Le tracé à main levée peut se faire avec un crayon de sept formes et de cinq épaisseurs différentes. De plus, on peut opter pour un tracé discontinu ou de type « spray » (cinq densités).
Bien entendu, de nombreuses formes pré-définies sont proposées : lignes (simples, connectées, radiales, ou limitées aux horizontales et verticales ; rectangles, cercles et ellipses, creux, pleins, concentriques ; polygones pleins. L'option « répétition » vous permet de répéter à l'infini la même figure sans avoir à la reconstituer à chaque fois. Le remplissage des figures fermées s'effectue dans l'une des couleurs de la palette ou suivant l'un des nombreux motifs proposés. Ce remplissage peut se



Deux barres de menus déroulants

faire de manière classique complète ou sous forme de barres horizontales ou verticales d'épaisseur variable.
La palette est modifiable à loisir en choisissant ses couleurs parmi les 4 096 dont dispose l'*Amiga*. Ceci se fait en réglant pour chaque couleur l'intensité du rouge, vert et bleu.
Certaines facilités sont offertes : permutation de couleurs sur l'image ou la palette, création de dégradés entre deux couleurs sélectionnées sur la palette uniquement. Les six motifs proposés dans la barre de menus inférieure peuvent être permutés avec l'un des dix-huit autres disponibles. De plus, on peut créer ou modifier le sien propre point par point ou même aller directement récupérer une portion de l'image pour en faire un motif. L'adoption de la grille facilite le tracé des dessins géométriques précis, aidée en cela par l'affichage éventuel des coordonnées.
Huit fontes de caractères sont présentes pour le texte et celui-ci peut même servir de brosse. Pour affiner votre dessin vous disposez d'un zoom de grossissement variable (deux à huit fois). Les possibilités de correction sont étendues : annulation de la dernière opération, effacement partiel par gomme de taille réglable et effacement complet de l'image. Mais ce logiciel se distingue surtout par ses fonctions les plus évoluées. Des tracés multicolores s'obtiennent facilement par l'une des options « Rotate Colors » et « Random Colors ». La première fait


Aucun problème de scintillement

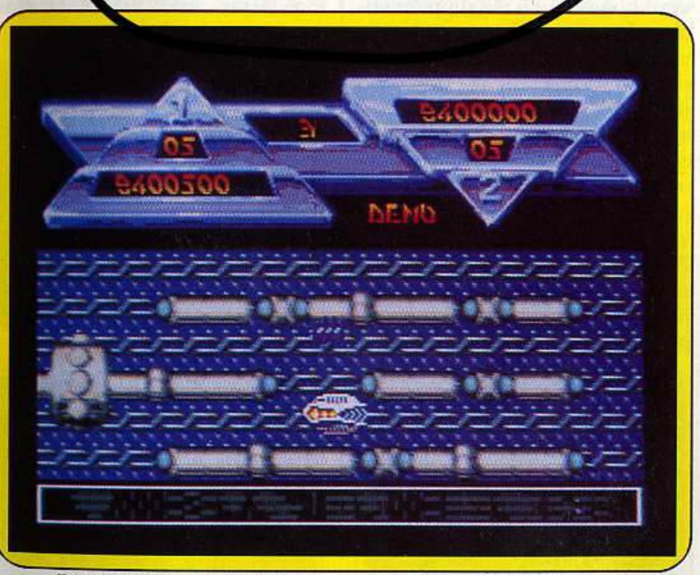
changer la couleur du trait tout au long du tracé en suivant de manière cyclique la palette, tandis que la seconde agit de façon identique mais en sélectionnant les couleurs au hasard.
Grâce à « Shadow », des ombres agrémenteront automatiquement vos dessins. Celles-ci sont paramétrables, tant en couleur, qu'en taille ou en direction. La création d'images symétriques est facilitée par l'option « Mirror » qui agit selon l'un des cinq types de symétrie pré-définies et à partir d'une

origine définissable. Ces options peuvent être combinées pour obtenir des effets encore plus spectaculaires.
Le mode couper-coller est particulièrement puissant. Il permet de copier ou de couper une zone (de taille variable) de l'image, et de la reporter simplement, ou en ajoutant une ombre, en faire un masque (seules sont conservées alors les zones de couleurs correspondant aux couleurs courantes de fond et de tracé), ou encore la rendre transparente (les zones de couleur de fond courant laissent apparaître le dessin sous-jacent). De manière similaire, on peut faire pivoter une zone de l'image (autour du centre ou d'un axe de symétrie horizontal et/ou vertical), la réduire ou l'agrandir à la taille voulue. Le cyclage des couleurs est aussi très complet. On peut, en effet, cycler sur plusieurs palettes différentes et régler le temps d'affichage de chaque couleur. Un programme complémentaire fourni sur la disquette autorise la création facile de diaporamas de qualité. Un excellent logiciel où la facilité d'utilisation n'a pas pris la place de la puissance. (Disquette Accolade pour *Amiga*.) Jacques Harbonn

Type ____ *création*
Intérêt ____ *18*
Animation ____ –
Graphisme ____ ★★★★★★
Bruitage ____ –
Prix ____ *D*

ATARI ST

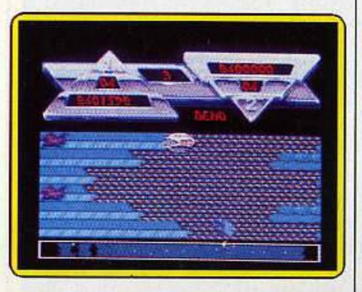
Return to Genesis



Réfrénez votre envie de foncer ou cela risque de mal tourner !

Dans la lignée de *Goldrunner* et *Karaté Kid II* un jeu diabolique et épuisant qui requiert des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve !

L'arrivée d'un nouveau programme de Steve Bak est toujours un événement. En effet, celui-ci est considéré par beaucoup comme le meilleur programmeur sur 68000. Entre autres merveilles nous lui devons *Goldrunner* et *Karaté Kid II*. A l'époque de sa sortie, *Goldrunner* avait fait sensation par ses qualités graphiques dignes de l'arcade mais surtout par la vitesse incroyable du scrolling vertical, ce que de nombreux spécialistes jugeaient impossible. Les détracteurs du *ST* de répondre : bon d'accord, mais il est impossible d'obtenir le même résultat avec un scrolling horizontal. Les événements semblaient leur donner raison car les shoot them up horizontaux sont aussi rares que lents sur cette machine. C'était compter sans le maître qui relève le défi avec *Return to Genesis* et gagne le pari avec un scrolling époustouflant qui fera date.
Dans un lointain futur, la Terre a conquis l'espace et fondé des colonies dans de lointaines galaxies. Mille ans plus tard c'est la première rencontre avec une race extra-terrestre : des mécanoïdes qui s'emparent de douze colonies terriennes et font prisonniers leurs habitants. Des savants ont été capturés avant d'être contraints de mettre leurs connaissances au service des envahisseurs et de créer, pour eux, de nouvelles armes. La Terre décide donc d'envoyer leur meilleur pilote (c'est vous !) libérer ces scientifiques avant qu'il ne soit trop tard.
Vous survolez une planète couverte de structures sous lesquelles vous passez, mais lorsque votre vaisseau heurte un obstacle, il rebondit de manière très spectaculaire. De temps à autre, vous découvrez des savants que vous récupérez, mais surtout prenez garde aux aliens. Ceux-ci surgissent devant et derrière vous. Faites attention, ils sont intelligents. En effet, ils ne se déplacent pas selon un mouvement préprogrammé, comme cela est souvent le cas, mais ils vous poursuivent vraiment. Et comme ils sont aussi rapides qu'agressifs, il faut s'accrocher. Heureusement, votre vaisseau réagit très bien. Vous foncez droit devant vous quand un ennemi surgit dans votre sillage. Une pression sur le joystick, tout s'arrête et vous faites un demi-tour sur vous-même avant de repartir à une allure folle dans l'autre sens. Le scrolling change de direction très vite, tandis que les décors défilent toujours sans aucun à-coup. Au niveau du pilotage, cela pose quelques problèmes lors des premières parties. Tout va très vite et il faut réagir instantanément à la moindre attaque. Comme dans *Goldrunner*, le décor ne défile pas à une vitesse constante car il vous est possible d'accélérer ou de ralentir. Tout d'abord on a tendance à foncer et cela tourne mal. Ensuite, on essaye de voler à une allure modérée. Cela permet un meilleur contrôle de la situation mais il y a un gros inconvénient : les vaisseaux ennemis foncent sur vous à pleine vitesse et ça finit également très mal. Alors il ne reste qu'à foncer en essayant de réagir très vite. Ce n'est pas le moment de réfléchir : fonctionnez sur les nerfs ! Et pour compliquer, vous ne pouvez pas tirer sans cesse car vous risquez d'atteindre les hommes que vous êtes venu sauver. Lorsque vous les avez récupérés, vous passez à la planète suivante.
Return to Genesis est un bon shoot them up dont le point fort repose sur la qualité de la réalisation. Un scrolling horizontal, aussi fluide que rapide, sans égal sur cette machine, et de plus, en parallaxe, avec deux plans qui se déplacent à des vitesses différentes. C'est du beau travail ! Tout cela s'accompagne d'un bon thème musical additionné de voix digitalisées, ce qui est la marque de Steve Bak. Si vous aimez *Goldrunner*, ce programme devrait vous plaire. Mais attention, c'est un jeu diabolique et épuisant. Ne l'achetez que si vous avez des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve. (Disquette Firebird pour *Atari ST*.) Alain Huyghues-Lacour



Un scrolling époustouflant



Vous voilà dans le feu de l'action

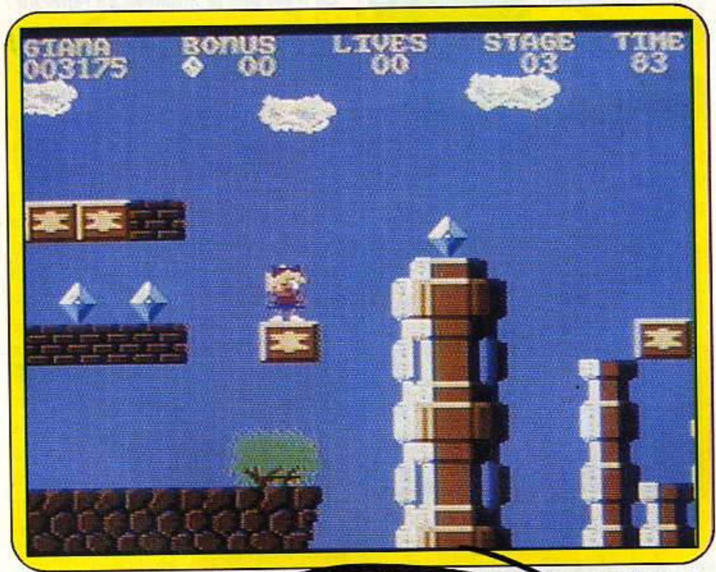


Ce n'est pas le moment de réfléchir !

Type ____ *shoot them up*
Intérêt ____ *16*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *C*



Sur Amiga, la bande sonore est une pure merveille.



Graphismes et animation restent très soignés dans la version C 64.

AMIGA

Great Giana Sisters

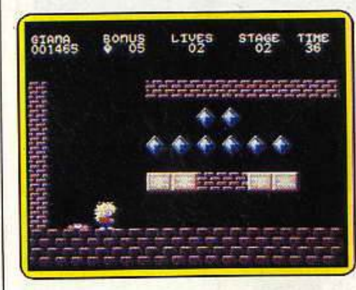
Bienvenue à *Giana*, petite sœur de *Mario Bros*! Premier programme de ce genre sur micro, la qualité de la réalisation force l'admiration...

Ces derniers temps les fans de l'*Amiga* ont le sourire. En effet, la faiblesse de la ludothèque de cet ordinateur n'est plus qu'un mauvais souvenir. En ce qui concerne les jeux d'arcade, le mérite en revient pour beaucoup aux firmes allemandes qui, depuis le succès de la machine dans ce pays, nous livrent des petites merveilles. Leur politique consiste à réaliser des programmes qui s'inspirent des grands succès des salles d'arcade. Bien que cette démarche dénote un certain manque d'originalité, on reste admiratif devant le résultat : une réalisation irréprochable au service de jeux passionnants.

Après *Garrison*, *Thunder Boy* et *Emerald Mine*, voici *Great Giana Sisters*, un superbe logiciel dans la lignée de *Super Mario Bros*, bien connu des habitués des salles d'arcade. Ce jeu n'a jamais fait l'objet d'une adaptation sur micro et seuls les possesseurs d'une *console Nintendo* pouvaient en connaître les joies.

Après une superbe page de présentation qui s'accompagne d'un thème musical percutant, le jeu commence. Vous tenez le rôle de l'une des sœurs Giana et vous partez à la découverte de nombreux mondes remplis de trésors et de dangers. La petite Giana court et saute dans de jolis décors très proches de ceux du jeu original. Divers animaux tentent d'entraver sa progression et il faut les éviter ou sauter dessus pour les détruire.

Des briques sont suspendues en l'air, Giana doit sauter pour les heurter de la tête afin de récupérer les bonus qu'elles contiennent. Cela est très important, car lorsque vous en avez une centaine vous obtenez une vie supplémentaire. Une brique laisse apparaître une boule, lorsque Giana s'en empare, son corps est parcouru par une décharge d'énergie, très spectaculaire, et ses cheveux se dressent sur sa tête. Elle possède alors le pouvoir de détruire des pierres d'un seul coup de tête, ce qui se révèle très utile par la suite. Au cours de votre progression, ce sont des armes de plus en plus puissantes que vous pouvez vous procurer de cette manière. Celles-ci vous permettront de vous débarrasser des gêneurs sans prendre trop de risques.



Cherchez bien ! Des bonus se cachent.

L'une des particularités qui font le charme de ce programme c'est qu'il y a de nombreuses choses cachées que vous ne découvrirez que bien plus tard. Vous rencontrerez, par exemple, des salles de bonus, remplies de diamants et parfois, lorsqu'il vous arrive de sauter en l'air à un endroit où il n'y a que du vide, une pierre apparaît et vous êtes téléporté quelques niveaux plus loin. Ces téléporteurs invisibles sont assez nombreux mais encore faut-il les découvrir, car aucun indice ne vous met sur la piste. Seul le hasard ou une exploration systématique permet de les découvrir. Cela donne beaucoup de richesse à ce jeu, même après de nombreuses parties, il y a toujours de nouvelles surprises qui vous attendent.

Ce programme passionnant est servi par une réalisation de grande qualité.

Les graphismes sont agréables et colorés et l'animation excellente. Le scrolling est fluide et surtout votre personnage répond merveilleusement bien à la moindre commande. Pendant un saut, par exemple, vous le contrôlez avec une grande précision et c'est un jeu d'enfant de le faire retomber à l'endroit exact que vous avez choisi. Et puis, la bande sonore est une pure merveille : il y a un thème musical très entraînant et quelques niveaux plus loin, juste au moment où l'on risquerait de s'en lasser, arrive un autre thème encore plus rythmé.



En plein air, le danger persiste...



Course folle dans les châteaux.

La grande classe ! De plus, des effets sonores sont très soignés et s'intègrent parfaitement à la musique de fond. C'est, indiscutablement, l'une des meilleures bandes sonores recontrées sur un logiciel à ce jour.

Great Giana Sisters est un jeu passionnant qui ne peut laisser aucun joueur indifférent. C'est le premier programme de ce type sur micro et cela en fait un achat indispen-

sable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Rainbow Arts pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ action
Intérêt ______ 17
Animation ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★★
Prix ______ C

Version Commodore 64

Ce programme a été en réalité créé pour *Amiga* et *C 64*. Les possesseurs de ce dernier ne s'en plaindront pas car cette version est aussi soignée que la précédente. Les graphismes sont superbes et l'animation tout aussi réussie. On retrouve également les mêmes thèmes musicaux mais, bien sûr, sans la richesse de son, car les deux machines n'ont pas les mêmes possibilités. Un grand jeu d'action. (Disquette Rainbow Arts pour *C 64*.)

A.H-L

Type ______ action
Intérêt ______ 17
Animation ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ B



Thexder

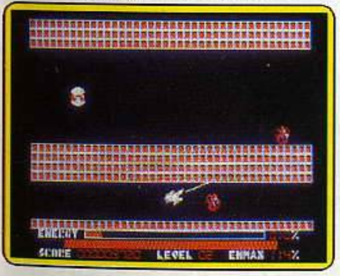
Un scénario simple pour un shoot them up où vous incarnez un robot transformable en Jet prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Attention aux créatures hostiles qui pompent votre énergie !

Thexder est en fait une adaptation par Sierra-on-Line d'un best-seller japonais (qui existait sur *MSX 2*) qui se veut avant tout un jeu d'action et ne s'embarrasse donc pas d'un scénario élaboré. Il s'agit, en effet, de parvenir, à travers un labyrinthe, jusqu'à l'ordinateur central, qui génère des créatures agressives, afin de le détruire. Son intérêt ne réside donc pas dans son scénario mais dans la qualité de sa réalisation.

La page de présentation accueille le joueur avec la *Sonate au clair de Lune* de Beethoven : les quinze voix du co-processeur sonore restituent le son avec une qualité exceptionnelle. Le jeu débute directement dans le premier niveau du labyrinthe qui en comprend seize. Il est possible de manœuvrer le robot avec le joystick ou bien au clavier. Chaque niveau est composé d'une multitude de pièces et de caves. Certaines sont des cul-de-sac alors que d'autres conduisent au passage qui permettra de franchir le niveau. Ainsi la taille des lieux à explorer à chaque niveau, afin de trouver la sortie, est très importante. On ne peut revenir à un niveau antérieur car une barrière infranchissable se met en place dès que l'on pénètre dans un nouveau niveau.



Un repaire de Tribars



Golans et Bafins sur GS.



Votre Jet est menacé !

Il faut traverser chaque niveau le plus rapidement possible car les différentes pièces sont peuplées de créatures plus hostiles les unes que les autres qui, se collant à vous, « aspirent » votre énergie. Le robot que vous devez manœuvrer doit ainsi lutter ou éviter des ennemis aussi différents que les Tribars, trois barres de métal tournant indépendamment les unes des autres autour d'un même axe, les Missiles, les Centibeets, araignées-robots, ou encore les Wall Eyes, yeux incrustés au centre d'un cadre.

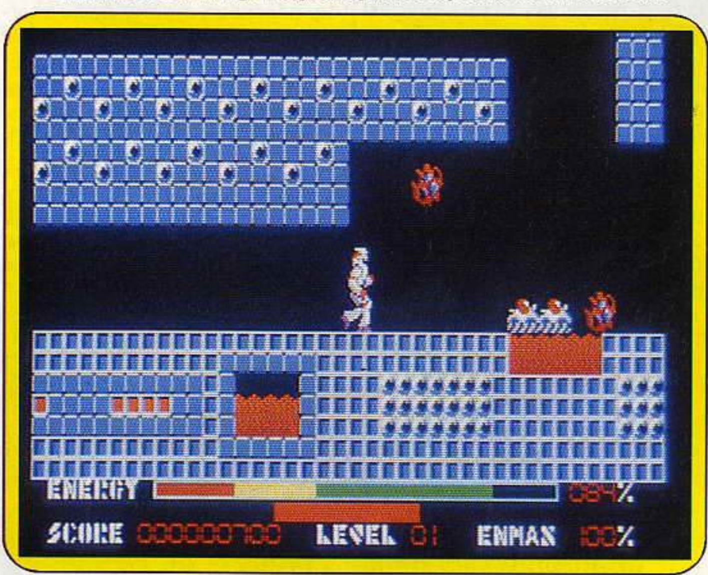
La qualité du jeu vient en partie de la beauté des décors et des créatures. En effet, l'*Apple II GS* n'est pas limité à 256 couleurs et peut donc choisir, parmi ses 4 096 nuances possibles, celles qui s'harmoniseront le mieux entre elles, évitant ainsi d'avoir recours à des couleurs plus contrastées, plus « criardes ».

D'autre part, *Thexder* bénéficie d'une animation parfaite. Ainsi les monstres ne sont pas de simples objets qui se contentent de se déplacer vers le robot, sans varier. Chacun d'entre eux possède sa propre animation ; les boules tournent sur elles-mêmes avec un remarquable effet de 3-D, ou bien encore les Blademill, quatre lames fixées sur une sphère, donnent vraiment l'impression de faucher tout sur leur passage. Vous pouvez vous transformer en avion-jet ou en un robot plus classique, du genre de « Goldorak ». Lorsque vous êtes en position Jet, c'est-à-dire que vos déplacements sont plus rapides, le contact avec une paroi suffit à vous retransformer en robot, vous obligeant à courir sur le sol jusqu'à ce que vous décidiez de changer à nouveau de forme.

Le passage entre chaque salle d'un même niveau ne s'effectue pas par écrans successifs mais par un scrolling remarquablement fluide, qui se déroule au pixel près.



L'adaptation sur Amiga n'exploite pas les capacités de la machine...



Très grande qualité de la réalisation sur l'Apple II GS.

Votre robot lutte contre ses ennemis à l'aide d'un rayon laser. Mais ses tirs successifs diminuent votre niveau d'énergie et la stratégie la plus efficace consiste souvent à passer le plus rapidement possible plutôt qu'à « nettoyer » les lieux. Un champ de protection dont le contact détruit les créatures est à votre disposition mais il consomme également de l'énergie tout comme le contact avec des zones spéciales (laves en fusion, stalactites...). La documentation claire, en anglais malheureusement, fournit quelques précieux trucs ainsi que le plan des niveaux. La destruction de diverses créatures permet d'augmenter votre capital d'énergie. Certaines d'entre elles qui vous apportent de l'énergie, sont cachées à l'intérieur des murs constituant pièces, couloirs et passages. Il vous faut les découvrir afin d'en profiter !
Ce jeu est donc un must pour les amateurs de « shoot-them up » en particulier par la qualité de son environnement sonore et ses capacités graphiques. Cependant quelques points noirs viennent ternir ce tableau : tout d'abord *Thexder* est difficile, trop difficile et dépasser les premiers niveaux demande beaucoup d'entraînement. Enfin, on peut regretter que, à part certains décors originaux (cavernes, portes élaborées à franchir...), les niveaux se ressemblent beaucoup. *Thexder* est un des premiers logiciels qui offrent à l'*Apple II GS* ses lettres de noblesse. Il donne la preuve qu'il existe autant de différences entre la qualité d'un jeu sur *Apple II GS* 16 bits et un jeu sur *Apple IIe/c* qu'entre un *Cray II* et un *ZX 80* ! (Disquette Sierra-on-Line pour *Apple II GS*.)

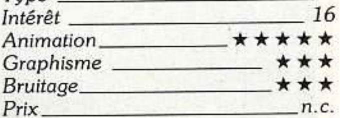
François Hermellin

Type	action
Intérêt	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version Amiga

La déception est grande au chargement du jeu ; les graphismes et bruitages n'exploitent pas les capacités de l'*Amiga*. Toutefois, l'intérêt du jeu reste intact. De profonds regrets.

D.B.



Type	
Intérêt	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	n.c.

ATARI ST

Superski

Dépaysez-vous ! Chaussez vos skis et affrontez les quatre épreuves de ce soft incroyable de réalisme. Bravo Microïds.



Graphismes fins et colorés, bruitage parfait sur ST.

Prêt pour le saut ?

La chute sera dure !

Réalisation très réussie et...



...vitesse impressionnante sur PC où il ne manque que les bruitages.

Une simulation de sports d'hiver de plus direz-vous. Oui, mais celle-ci atteint un degré de réalisme qui supplante tous les autres logiciels du genre. Simulateur de ski en 3D, *Superski* comporte quatre disciplines classiques : le slalom, la descente, le slalom géant et le saut à ski. Le programme propose un mode « entraînement » ou « compétition » pour un à six joueurs. Les trois pistes proposées sont de difficulté croissante (bleu, rouge et noire). La descente est la discipline la plus simple, il faut foncer sur la piste (certains professionnels dépassent facilement les cent kilomètres à l'heure !). Pas de subtilité, poussez le joystick à fond pour accélérer le plus possible sans quitter la piste sous peine de pénalité. L'option « dérapage » est très utile dans les virages serrés. Pour réussir le slalom et le slalom géant, vous devez obligatoirement passer entre deux portes de la même couleur. Les portes verticales sont les plus difficiles à négocier (elles sont disposées dans le sens de la pente). Le saut à ski requiert un contrôle parfait de votre skieur car il s'agit de trouver l'inclinaison idéale pour faire un saut valable et atterrir sans déséquilibre.
La version *ST* est une excellente réalisation, le réalisme qui se dégage des épreuves rend le jeu très agréable à pratiquer. Le skieur fait « l'œuf » pour opposer le minimum de résistance à l'air dès qu'on accélère et se relève au ralentissement. La neige « fume » sous ses skis dans les virages et les décollages occasionnés par les bosses sont très bien rendus. La vitesse du jeu est impressionnante et les sorties de piste sont fréquentes à la moindre inattention.
En slalom, vous voyez distinctement les piquets se courber lors des passages du skieur. La discipline la moins convaincante est le saut à ski, on ne peut pas juger efficacement l'inclinaison du skieur qui est vu de dos. En outre, on distingue très mal les limites de la piste, ce qui empêche le joueur de se concentrer totalement sur la course. Les graphismes et l'environnement sonore sont d'excellente qualité. Pour finir, signalons également le confort que donne l'utilisation du joystick. (Disq. Microïds pour *Atari ST*.)

Dany Boolauck

Type	simulation
Intérêt	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Version PC

La version *PC* est non moins étonnante, la qualité de la réalisation présente peu de différences par rapport à celle du *ST*. Il n'y a certes pas de bruitage mais la piste est mieux délimitée, ce qui rend le jeu plus agréable. Graphismes et animation sont superbes. Ce logiciel mérite le détour et souhaitons que Microïds continue de nous proposer des jeux comme *Superski*. Pour amateurs du genre uniquement. (Disquettes Microïds pour *PC*.)

D.B.

Type	simulation
Intérêt	16
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	–
Prix	n.c.



Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



WARHAWK

Tir à gogo

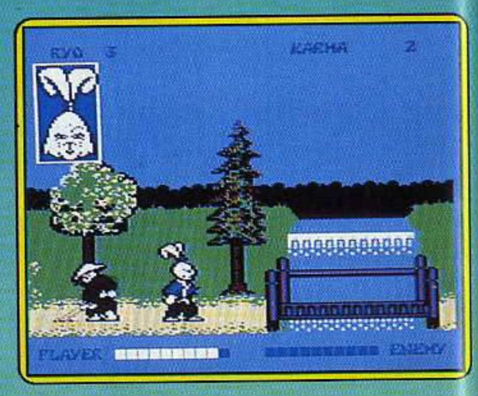
Après *Thrust* et *I Ball*, Firebird continue de sortir sur *ST* les adaptations des « budgets » les plus célèbres du *C 64*. Celui-ci est un shoot them up à scrolling vertical assez classique. Vous survolez des planètes en affrontant des escadrilles ennemies et vous devez également éviter des nuées d'astéroïdes indestructibles. Ce que les graphismes ont gagné en qualité dans cette version, l'animation l'a perdu en rapidité. En effet, les sprites ne se déplacent pas à l'allure folle de ceux du *C 64*, ce qui ôte un peu de piment à l'action. En revanche, le jeu s'accompagne toujours d'un superbe thème musical, composé par Rob Hubbard, la star des programmeurs de musique anglais, à qui l'on doit les bandes sonores de bon nombre des meilleurs logiciels sur *Commodore 64*.
C'est un bon shoot them up qui paraîtra peut-être un peu trop facile aux rois de la gachette habitués à triompher de programmes comme *Nemesis* et autres *Zynaps*, mais les autres apprécieront ce bon jeu de tir dont les premiers niveaux se traversent sans frustration ni dépression nerveuse. (Disquette Firebird pour *Atari ST*.) A.H.-L.

Type	**shoot them up**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**

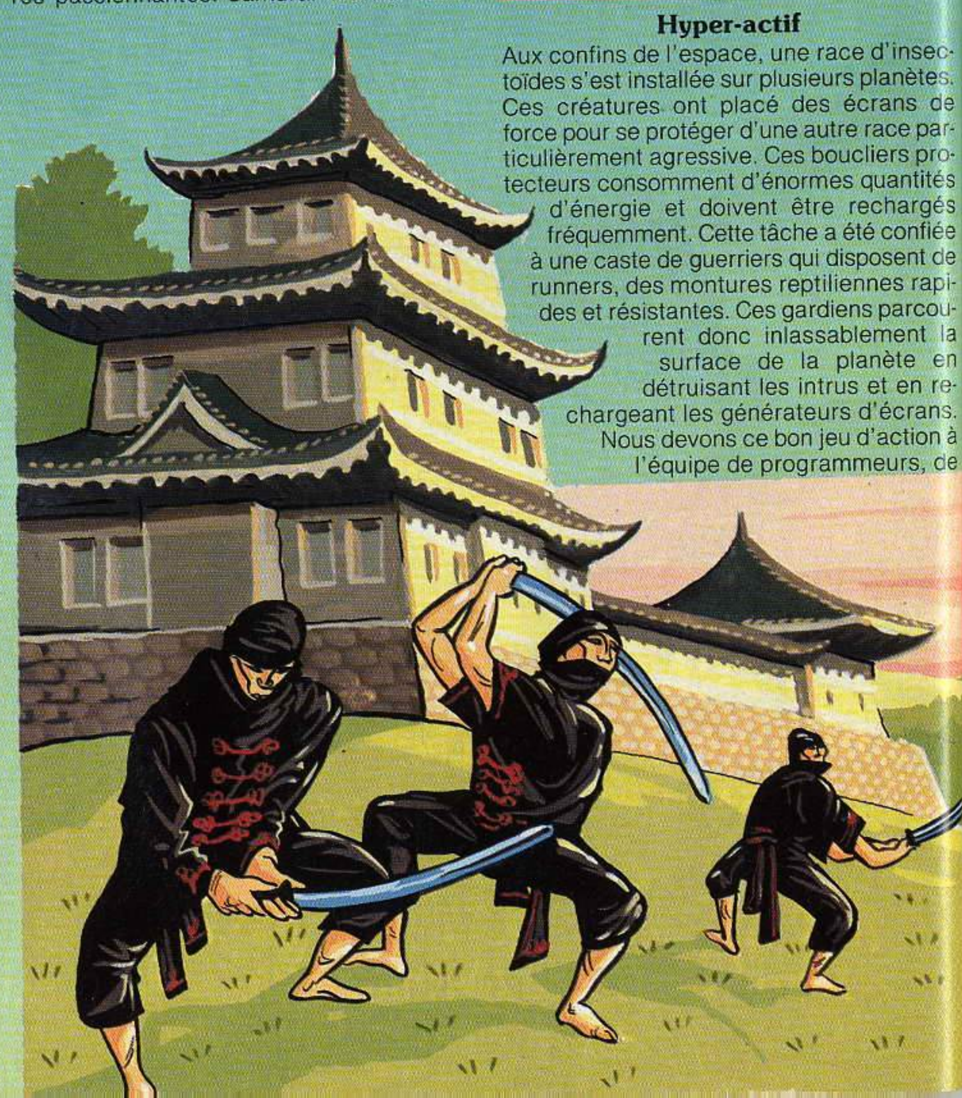
SAMURAI WARRIOR

Le Japon médiéval

Dans ce programme original, dont l'action se situe dans le Japon du XVIIe siècle, vous tenez le rôle d'Usagi Yojimbo le samuraï. Vous devez traverser le pays afin de sauver un ami fait prisonnier par un redoutable seigneur de la guerre.
Au cours de votre progression, vous choisissez entre différents chemins : certains vous conduisent à des auberges dans lesquelles vous pouvez vous restaurer et obtenir de précieux renseignements, tandis que, d'autres itinéraires vous font tomber dans des embuscades tendues par des voleurs ou des ninjas à la solde de votre ennemi.
Cette aventure, servie par de bons grahismes, est intéressante. Les combats y tiennent une place importante mais le jeu, assez riche, ne se limite pas à cela. L'élément le plus important est votre niveau de Karma et celui-ci dépend de différents facteurs : il augmente lorsque vous triomphez d'un adversaire mais aussi quand vous donnez de l'argent aux serviteurs de Bouddha et il diminue si vous attaquez des passants inoffensifs ou des animaux.
Comme dans la société japonaise de cette époque, le respect des usages est prédominant, n'oubliez pas de saluer des personnages d'un rang supérieur au vôtre. Si vous ne respectez pas toutes ces règles et que votre niveau de Karma tombe à zéro, il ne vous restera plus qu'une possibilité... vous faire Hara Kiri.
L'esprit du Japon médiéval n'a pas souvent fait l'objet de jeux, c'est dommage car ce sujet offre pourtant matière à des aventures passionnantes. *Samuraï Warrior* allie une action prenante à un dépaysement rafraîchissant. (Disquette Firebird pour *Commodore 64*.) A.H.-L.



Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**



RIMRUNNER

Hyper-actif

Aux confins de l'espace, une race d'insectoïdes s'est installée sur plusieurs planètes. Ces créatures ont placé des écrans de force pour se protéger d'une autre race particulièrement agressive. Ces boucliers protecteurs consomment d'énormes quantités d'énergie et doivent être rechargés fréquemment. Cette tâche a été confiée à une caste de guerriers qui disposent de runners, des montures reptiliennes rapides et résistantes. Ces gardiens parcourent donc inlassablement la surface de la planète en détruisant les intrus et en rechargeant les générateurs d'écrans. Nous devons ce bon jeu d'action à l'équipe de programmeurs, de

Palace Software, qui avait conçu *Barbarian*. Nous retrouvons donc ici les graphismes et l'animation de qualité qui ont fait le succès de leur précédent programme. Les décors



sont beaux et variés et le scrolling fluide. L'action est prenante mais difficile.
Dès les premiers instants de jeu, c'est l'enfer : d'étranges créatures vous attaquent de toutes parts et l'on est souvent pris sous un déluge de météorites. Dur, dur ! De plus, il faut sans cesse se déplacer pour aller réparer les générateurs qui clignotent sur le radar situé en bas de l'écran. C'est un bon programme d'action dont on peut regretter que la difficulté ne soit pas plus progressive.
Si vous n'avez peur de rien, tentez l'aventure. (Disquette Palace Software pour *C 64*. Annoncé également pour *Amstrad*, *Atari ST* et *Amiga*.) A.H.-L.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***A***

SIDEWINDER

Opération destruction

Voici un nouveau venu qui s'ajoute à la liste, déjà longue, des shoot them up à scrolling vertical sur 16 bits. Comme pour ses prédécesseurs, il s'agit de survoler des bases ennemies en causant le plus possible de dommages, tout en affrontant des escadrilles de vaisseaux agressifs. Bref, cela n'est guère original et l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge.



Si le concept est quelque peu usé, *Sidewinder* ne manque pas pour autant de qualités. En effet, la réalisation, très soignée, est séduisante. Les grahismes sont excellents, les décors variés, l'animation rapide, le scrolling fluide et la bande sonore efficace. Et puis, il y a un plus : le paysage défile verticalement mais, si vous déplacez votre vaiseau sur le côté, il y a également un scrolling horizontal, du jamais vu dans ce type de programme.

Sidewinder est un logiciel réussi et sans doute l'un des meilleurs de sa catégorie sur *Amiga*. Nous le devons à Mastertronic, la firme anglaise spécialisée dans le « budget », et l'excellent rapport qualité/prix en fait un achat presque indispensable. D'autant plus, qu'il est nettement supérieur à bon nombre de ses concurrents, pourtant bien plus coûteux. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*.) A.H.-L.

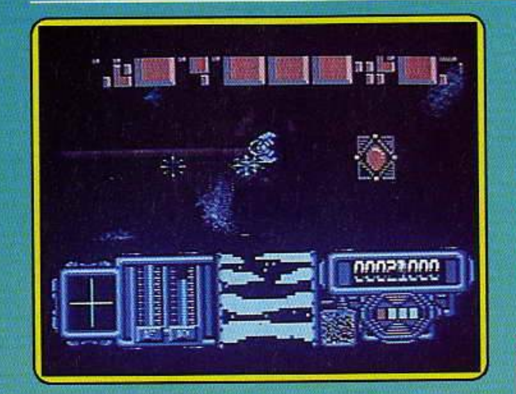
Type	***shoot them up***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

FIREFLY

Retour difficile

Après avoir exploré l'espace interplanétaire pendant de longues années à bord du Firefly, vous revenez enfin vers la terre. Mais vous découvrez alors que la planète a été détruite par une race extra-terrestre qui s'est installée dans le système solaire. Il ne vous reste plus qu'à venger la race humaine en vous attaquant à l'empire mécanisé qu'ils ont ▶





créé. Vous consultez la carte qui se présente comme une grille dont chaque case représente un secteur différent. Il faut pénétrer dans ces zones, gardées par des robots au service des envahisseurs, et détruire les quatre centres d'énergie qui se trouvent dans chacune d'entre elles. Puis, quand toutes les sources d'énergie sont annihilées, vous passez au secteur suivant.

Ce premier programme de FX, le nouveau label d'Océan, nous présente un shoot them up assez original. Les graphismes et l'animation sont corrects mais l'ensemble manque un peu de profondeur. On se laisse prendre par le jeu mais on reste quand même sur sa faim car l'action est répétitive et n'évolue guère en cours de partie. C'est un programme qui ne manque pas d'intérêt mais nous regrettons que le concept n'ait pas été mieux exploité. (Disquette Océan pour *C 64*) A.H.-L.

Type	***shoot them up***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

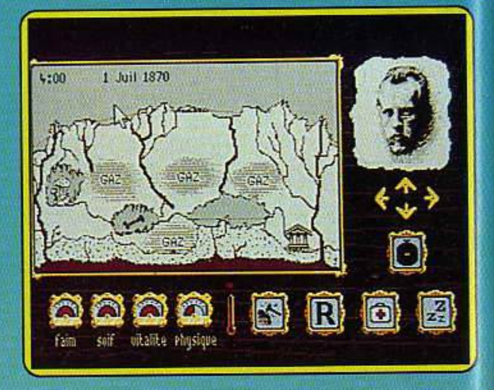
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

L'imagination au pouvoir

Ce programme reprend l'un des romans les plus connus de Jules Verne et l'agrémente des possibilités qu'offre l'informatique au vaste champ de l'imagination.

Votre but est simple : atteindre le centre de notre planète afin de prouver la bonne foi de votre collègue Otto Lidenbrock (qui prétend y être arrivé). Vous avez le choix entre quatre éminents scientifiques aux caractéristiques très différentes (un vieux savant, par exemple, ne court pas très vite !).

L'originalité du programme réside principalement dans le fait que l'aventure est parsemée de jeux d'arcades et que toutes ces



parties arcades utilisent un savoureux mélange de décors digitalisés et de sprites animés (votre personnage). Parmi les parties d'actions proposées, on peut noter une impressionnante charge de mammouths que vous devez éviter. Pour progresser, tenez compte des contraintes topographiques, géologiques et même biologiques (manger, dormir...).

Vos actions se font par l'activation des différentes icônes présentes à l'écran. Les graphismes sont incontestablement réussis (les digitalisations sont d'une beauté rarement atteinte sur *ST*). Les animations, présentes seulement lors des phases d'arcades, sont convaincantes. Les bruitages digitalisés, eux aussi, n'ont rien d'exceptionnel. Ces innovations ne doivent cependant pas cacher que ce programme souffre de certaines insuffisances. On peut citer, par exemple, le mode de chargement qui nécessite d'incessantes rotations entre les deux disquettes-support. Même chargé,

STIL 88

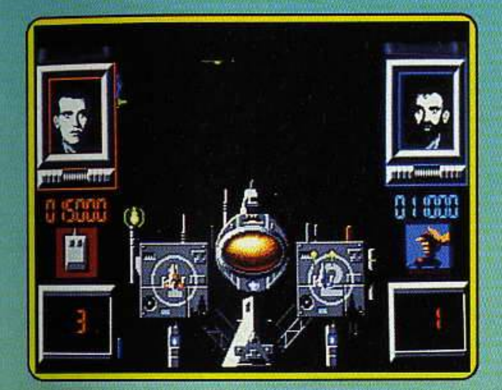
chacune des phases de jeu réclame un changement de disquette, ce qui rompt le rythme de l'aventure. Un logiciel qui a peut être pèché par excès d'ambition, mais qui peut néanmoins être à l'origine d'un nouveau type de jeu d'aventure. (Disquette Chip pour *ST*.) E.C.

Type	**aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

BLACK SHADOW

Danger pour la Terre

Un gigantesque astéroïde artificiel, puissamment armé, se dirige inexorablement vers la Terre. Son but : détruire totalement notre planète. C'est compter sans votre pro-



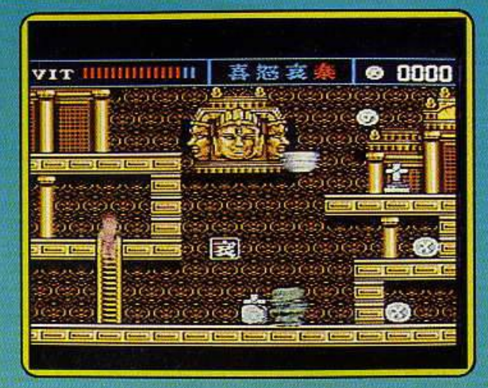
videntielle présence. Vous devez, en effet, aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne (une fois de plus), affronter les multiples défenses de Black Shadow (c'est le nom de l'astéroïde). Un nombre impressionnant de projectiles et d'objets volants vous agressent sans cesse. Il faut constater que rarement tant de sprites ont été déplacés simultanément dans un jeu. En effet, de toutes parts surgissent des sphères, des disques en rotations, des vaisseaux ennemis, etc.
Le logiciel peut se jouer seul ou à deux simultanément (chaque joueur dispose d'un vaisseau). Détail original : vos tirs peuvent endommager votre comparse. Les graphismes sont fins et agréablement colorés. Les animations sont impressionnantes par leur nombre, on notera aussi la qualité du scrolling vertical. Les bruitages utilisent correctement les capacités sonores de l'*Amiga*. Un logiciel classique, mais bien réalisé. (Disquette CRL pour *Amiga*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

USAS

Les mondes interdits

Ce programme souffre à l'évidence de l'inévitable comparaison qui vient à l'esprit dès l'apparition de la première page écran : le principe est trop proche de *Vampire Killer* et ce jeu se révèle moins bien réalisé que son illustre devancier. Pourtant, *Usas*, est assez différent et le considérer comme un sous-produit serait un peu rapide. La principale différence réside dans l'existence de quatre mondes que l'on choisit au départ. Dans chacun, une clef est cachée. Réunies, elles permettent de passer dans un cinquième monde et d'y détruire le démon de service. Comme dans tout jeu « Made in Konami », *Usas* nécessite



de longues heures avant d'en entrevoir la fin. Autre particularité : l'on ne dispose pas de plusieurs vies mais de deux personnages. L'un remplace l'autre en cas de mort violente ou de capture. D'un point de vue purement ludique, *Usas* est parfaitement satisfaisant. Mais la réalisation pèche par des couleurs ternes, des graphismes moins évolués et une animation moins réussie que dans *Vampire Killer*. En revanche, l'aspect sonore du jeu est plus que satisfaisant puisqu'un circuit SCC est présent dans la cartouche.
Un logiciel assez plaisant sans arriver à la hauteur de *Vampire Killer* (Cartouche Konami pour *MSX*.) M.B.

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	**C**



HITS 6

Compilation

Cette compilation propose des thèmes variés, mais ayant pour point commun la vitesse, l'excitation et l'efficacité. Pour exemple, on peut citer *Last Mission*, où vous incarnez une sorte de machine rampante ou volante qui doit procéder à l'extermination de toutes les créatures et objets qui gênent sa progression. Le programme n'est pas très original, mais sa réalisation, de bonne qualité (graphismes et animations réussis), ne peut que satisfaire les amateurs d'arcades rapides.

Les deux autres logiciels sont eux aussi d'un bon intérêt ludique, ainsi dans le cas de *Flash*, vous vous trouvez sur un champ de bataille où de nombreux ennemis vous agressent. Les graphismes des décors et des différentes infrastructures sont réalistes. On peut cependant regretter la trop petite taille de votre soldat. Les scrollings ont de multiples directions et donnent de bons résultats.

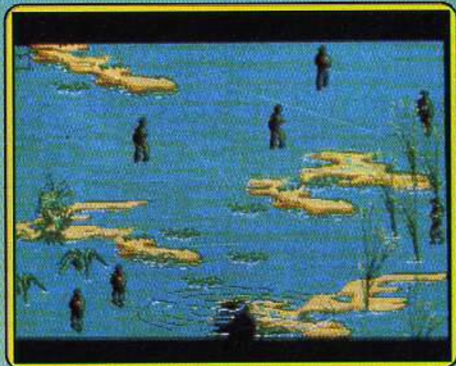
Dans *Atomic Driver*, vous êtes aux commandes d'un bolide qui doit traverser une ville malgré les nombreuses embûches gênant votre progression (voitures ennemies). Le jeu est rapide, coloré et dispose d'une indéniable originalité. C'est donc là, une compilation de bon niveau qui est proposée aux amateurs de jeux de réflexes. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

LES GUERRIERS

Pluie de plombs

Bien qu'elle ait pour titre « les guerriers », cette compilation ne propose qu'un seul programme directement lié à la guerre : *T.N.T.* où vous tenez le rôle d'un soldat U.S. au Viêt-nam.



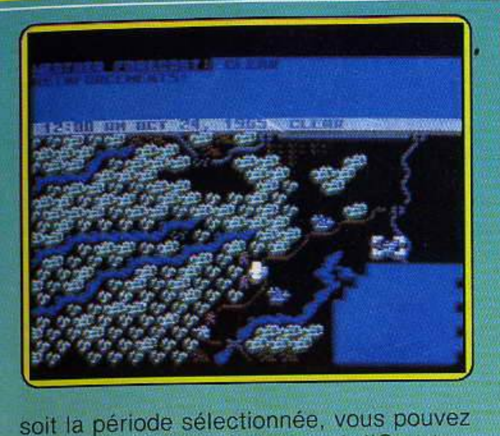
Votre tâche consiste à traverser des territoires hostiles afin d'atteindre votre base. On peut jouer à deux simultanément. Autre logiciel proposé : *Prohibition*, où vous incarnez un justicier chargé d'éliminer les nombreux tueurs de la pègre embusqués dans un décor urbain. Quant à *Altair*, il vous projette directement dans un décor spatial où, aux commandes de votre vaisseau nucléaire, vous devez détruire une base de pirates de l'espace. Les graphismes de ces logiciels sont fins et colorés (excepté *Prohibition* qui se contente de quatre couleurs). Les animations sont correctes, particulièrement en ce qui concerne les scrollings. Les bruitages sont sobres mais efficaces. (Disquette Infogrames pour *ST*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

CONFLIT IN VIÊT-NAM

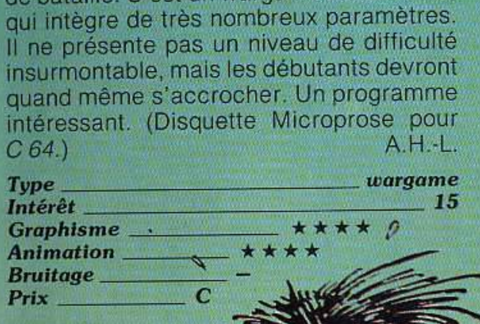
Vingt ans de guerre

Délaissant pour une fois les simulations qui ont fait son succès, Microprose s'attaque ici à un wargame. Mais la qualité et le réalisme sont toujours au rendez-vous. La notice, très complète et bien documentée, ne fait pas moins de cent dix pages, en anglais hélas. En revanche, un supplément de quatre pages reprend heureusement en français les principales instructions. Quant au jeu, il propose cinq scénarios différents qui couvrent une grande partie de cet interminable conflit, de la défaite française de Diên Biên Phû en 1952, à l'offensive Vietcong de Quang Tri en 1972. Quel que



soit la période sélectionnée, vous pouvez choisir de contrôler les forces de l'Ouest ou celles du Vietcong ou jouer à deux. Comme c'est l'usage, dans ce type de programme, les graphismes sont assez simples, mais ils sont clairs et colorés et permettent une bonne visualisation du champ de bataille. C'est un wargame assez riche, qui intègre de très nombreux paramètres. Il ne présente pas un niveau de difficulté insurmontable, mais les débutants devront quand même s'accrocher. Un programme intéressant. (Disquette Microprose pour *C 64*.) A.H.-L.

Type ___ ***wargame***
Intérêt ___ ***15***
Graphisme ___ ★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitage ___ –
Prix ___ ***C***



IKARI WARRIORS

Conflit en Amérique centrale

Lors d'une mission en Amérique centrale, votre avion s'écrase en pleine jungle, non loin du quartier général ennemi. Cette adaptation pour *Atari ST* du célèbre jeu d'arcade est prévue pour un ou deux joueurs. Armé d'une mitraillette, vous affrontez les troupes ennemies ainsi que des tanks et des bunkers que vous pouvez faire sauter à coups de grenades.
L'ennemi, toujours très nombreux, vous noie sous un déluge de feu.



Ce premier programme d'Elite pour *ST* bénéficie d'une bonne réalisation : un scrolling vertical fluide et des graphismes agréables. On peut juste regretter une certaine lenteur de l'animation qui nuit un peu à l'action.
Malgré ce défaut, les amateurs d'action se laisseront séduire par cette variante de *Commando*.
Un bon programme qui gagne à être joué à deux. (Disquette Elite pour *Atari ST*.) A.H.-L.

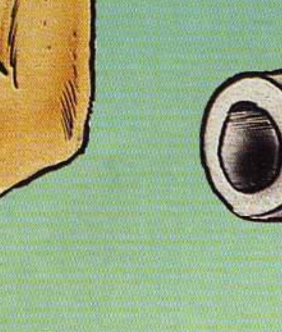
Type ___ ***action***
Intérêt ___ ***13***
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★★
Prix ___ ***C***

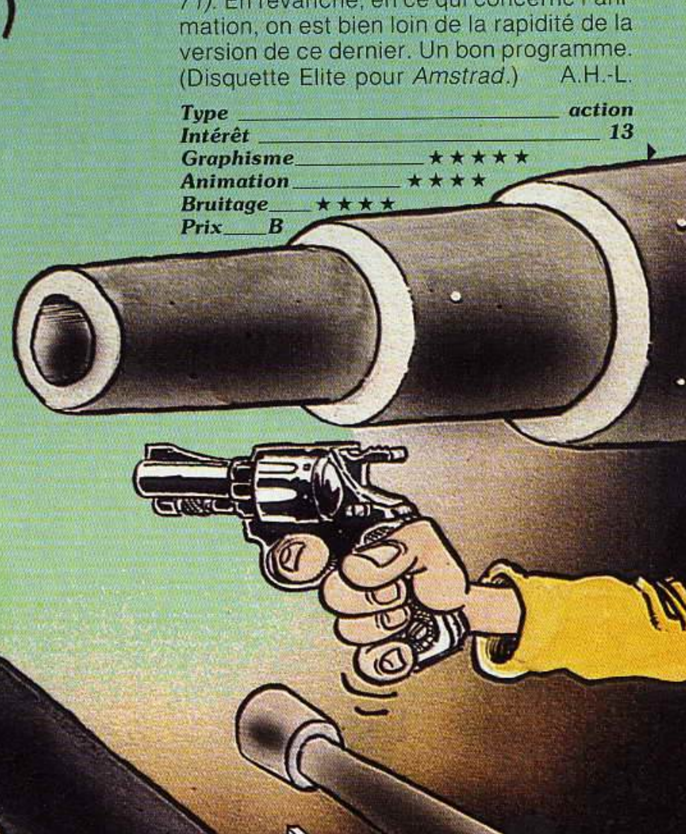


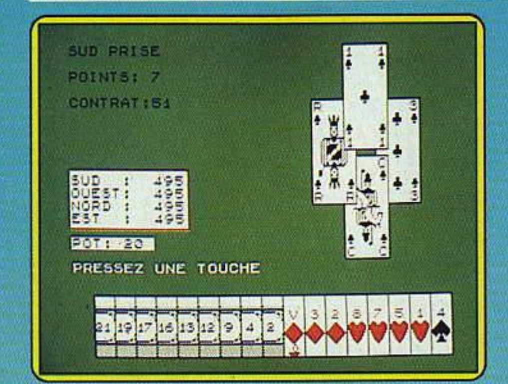
Version Amstrad

La version pour *Amstrad* est très proche de la précédente et présente les mêmes qualités. Les grahismes, très réussis, sont nettement supérieurs à ceux du *C 64 (n° 54 p. 71)*. En revanche, en ce qui concerne l'animation, on est bien loin de la rapidité de la version de ce dernier. Un bon programme. (Disquette Elite pour *Amstrad*.) A.H.-L.

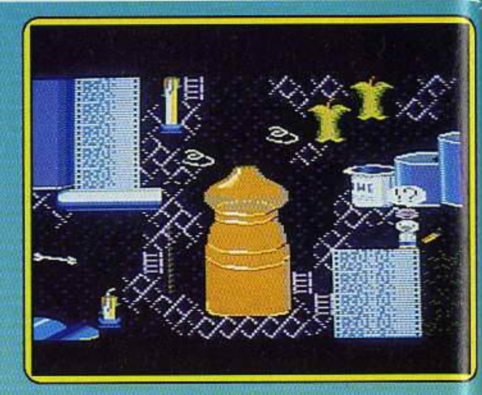
Type ___ ***action***
Intérêt ___ ***13***
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★★
Prix ___ ***B***







DEFI AU TAROT

Convivial

S'il existe un jeu de cartes dont la convivialité ne peut-être contestée, c'est bien le Tarot. Que de nombreuses heures passées à battre les cartes, à discuter des règles pas vraiment figées : alors, on peut faire appel ou pas ? Vous l'avez compris, je suis amateur de ce jeu et c'est pourquoi une version micro ne pouvait que me satisfaire. D'autant plus que le programme de Coktel Vision s'avère fort bien réalisé et techniquement au point. Un reproche : qui me prouve que l'ordinateur ne regarde pas mes cartes ? Chuter de 60 points dès le premier tour, c'est louche non ? Plus sérieusement, je regrette que l'on ne puisse faire appel car se trouver seul contre trois autres joueurs n'est pas toujours facile. D'autre part, il arrive trop souvent que les autres passent : manque d'audace évitent. En ce qui concerne la réalisation, ce logiciel s'avère fort satisfaisant. Il est sobre mais agréable et les commandes sont fort simples. Bref, *Defi Au Tarot* est à recommander aux amateurs du genre (Disquette Coktel Vision pour *TO8 et TO9*.)
M.B.

Type	*jeu de réflexion*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*B*

BATTLE VALLEY

Sauver le monde !

La situation est grave, des terroristes se sont emparés de deux missiles nucléaires. Qui va sauver le monde encore une fois ? Vous, bien sûr ! Mais le temps est compté, vous ne disposez que de trente minutes pour détruire les installations ennemies. A bord d'un tank vous partez à la recherche des camps de terroristes et des silos. Un pont endommagé vous barre parfois le chemin, vous pouvez alors le réparer en utilisant un hélicoptère.

Le paysage défile en un excellent scrolling horizontal en parallaxe qui vous permet d'aller dans les deux directions. Les graphismes sont de bonne qualité et l'animation très rapide. L'action est prenante, bien qu'un peu répétitive, et on prend du plaisir à anéantir les défenses ennemies. Ce jeu, simple et sans prétention, offre un redoutable challenge aux amateurs de shoot them up. (Cassette Rack-it pour *C 64*.)
A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*A*

LES PRIVÉS

Feutres, cuirs et impers

Décidément, le temps semble être aux compilations de bonne qualité. Il s'agit, dans le cas présent, de quelques-uns des meilleurs jeux d'aventure policière des deux dernières années. Vous devrez, pour résoudre les multiples intrigues, disposer de toute la sagacité d'un commissaire Maigret.

Les titres proposés sont *La Formule* (vous cherchez une formule qui seule peut vous permettre de retrouver votre taille normale), *L'Héritage* (sombre histoire autour des biens de votre tante), *L'Affaire Vera Cruz* (enquête sur la mort suspecte d'une jeune femme), et, en dernier lieu, *L'Affaire Sydney*, où vous devez trouver des preuves indiscutables pour confondre un assassin. Les graphismes de ces logiciels sont pour l'essentiel de bonne qualité et participent activement à l'ambiance « café froid et mégots éteints ».

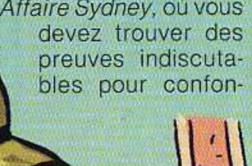
Animations et bruitages sont peu présents (mais qui s'en plaindrait ?). Une compilation qui s'avère être une excellente initiative. (Disquette Infogrames pour *Amstrad CPC*.)
E.C.

Type	*aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*B*

SLAPFIGHT

Les envahisseurs

Dans cette adaptation du jeu d'arcade, vous survolez la planète Orac en affrontant les extra-terrestres qui l'ont envahie. Les premiers engagements sont difficiles car votre vaisseau se traîne et votre tir est peu puissant. Heureusement, des étoiles apparaissent lorsque certains ennemis sont détruits, ramassez-les et vous améliorerez ainsi les performances de votre vaisseau. Le plus urgent est d'activer à plusieurs reprises l'icône qui vous permet d'augmenter votre vitesse. Cela est vraiment efficace et vous fait éviter les tirs ennemis. Ensuite,





choisissez les armements que vous désirez, le plus efficace est celui qui vous procure des missiles qui se dirigent droit sur les cibles. Ainsi équipé, vous progressez et vous vous laissez griser par une formidable impression de puissance.

Slapfight bénéficie d'une bonne réalisation : l'animation est rapide et fluide et les décors sont très beaux. Seuls les effets sonores, qui frisent le ridicule, laissent à désirer.

C'est un jeu très prenant qui offre une action rapide et excitante. Il y a toutefois une ombre au tableau : en effet, lorsque vous êtes touché dans les niveaux supé-



rieurs, vous perdez vos équipements supplémentaires. Comme votre vaisseau se traîne à nouveau, il est particulièrement difficile de survivre aux attaques incessantes de l'ennemi et la partie se termine rapidement. Malgré ce grave défaut, *Slapfight* est un excellent shoot them up. (Disquette Imagine pour *Atari ST*.) A.H.-L.

Type	**shoot them up**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	**B**



Version Thomson

L'adaptation de Fil pour *TO 8* ne peut, bien sûr, prétendre rivaliser avec la précédente sur le plan des graphismes. Mais l'action n'en est pas moins passionnante et offre un challenge de taille qui séduira les nombreux amateurs du genre. (Disquette Fil pour *TO 8*.) A.H.-L.

Type	**shoot them up**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

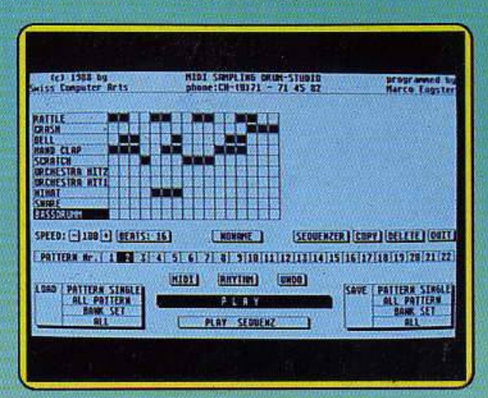
ST DRUM STUDIO

Boîte à rythmes

Boîte à rythmes électroniques pour *Atari ST*, *Drum Studio* ne se propose pas de remplacer votre batteur... Mais, tout bien considéré, il s'en faut de peu et, en cas d'absence de votre marteleur de casseroles, vous pourrez toujours exhiber votre *ST* qui se réjouira d'avance des sons qui sortiront de ses entrailles et ajouteront entrain et vie à vos plus célèbres compositions. Simple et fort accessible, la création d'un rythme s'effectue en cliquant dans une grille dont l'abscisse représente le temps et l'ordonnée les sonorités.

Notez qu'un paramétrage du temps est possible. Plus de vingt séquences coexistent en mémoire et les arranger entre elles est possible par l'intermédiaire de l'option « séquenceur ». Facilement exploitable, elle se contente de deux indications pour chaque composante du morceau final : le numéro de séquence ainsi que le nombre d'exécutions de celle-ci.

Enfin, outre la gestion des canaux Midi, signalons la présence d'un sampleur simple mais efficace qui vous permettra d'enri-



chir votre bibliothèque de sons. En conclusion, *ST Drum Studio* est relativement spartiate mais s'avère aussi souple qu'utile. On est bien loin de la véritable avalanche d'options et de commandes qui rend certains logiciels inutilisables et c'est heureux ! (Disq. Swiss Computer Arts pour *Atari ST*.) M.B.

Type	**musique**
Intérêt	**14**
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**





ROLLING THUNDER

Agent très spécial

Il s'agit pour vous (l'as des agents secrets) d'investir un complexe d'espions, afin de libérer les otages qu'ils détiennent. Vous disposez pour votre mission d'armes à feu et de munitions en quantité limitée, alors que des ennemis masqués surgissent de partout. Malheureusement, la version *ST* n'est qu'un pâle reflet de l'original.

Bien que persiste l'intérêt ludique, l'ergonomie du programme est diminuée par une animation saccadée et lente qui casse le rythme du jeu et donne à notre personnage une trop grande inertie dans ses mouvements. Les bruitages sont de qualité médiocre (les coups de feu font un bruit de chasse d'eau). Malgré tous ces griefs, ce programme amuse, grâce à la variété de ses décors et la multiplicité des dangers. (Disquette US Gold pour *Atari ST*). E.C.

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

Version Amiga

Les graphismes de cette version sont identiques à ceux proposés sur *ST* et les animations souffrent, elles aussi, des mêmes problèmes (scrolling horizontal souffreteux). Seuls les bruitages donnent de meilleurs résultats que ceux de la version *ST*. (Disquette US Gold pour *Amiga*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Pas d'accord

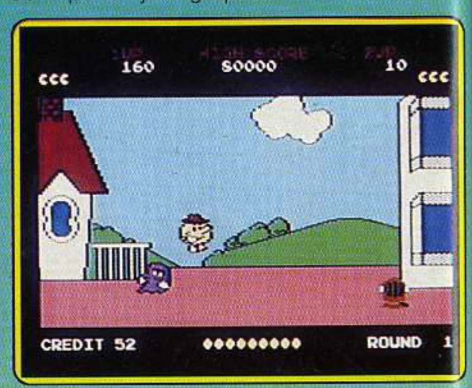
Effectivement, la réalisation de ce programme est bâclée. En revanche, l'intérêt de jeu est au rendez-vous et l'action, tout aussi passionnante que dans l'original. Contrairement à Eric, je pense que le personnage se contrôle très bien. Si l'on s'en donne la peine, on parvient, sans trop d'efforts, jusqu'au quatrième niveau. Ensuite il faut s'accrocher car les ennemis deviennent vraiment redoutables. C'est un jeu très prenant. A.H.-L.

PAC LAND

Au pays de Pac Man

Cette adaptation d'un jeu d'arcade à succès met en scène Pac Man, le plus célèbre héros de l'histoire du jeu vidéo. Muni de jambes pour l'occasion, notre glouton déserte ses labyrinthes pour partir à la recherche du pays des fées. Son voyage le mène à travers villes et forêts, il doit ensuite franchir des précipices en sautant sur des troncs d'arbres mobiles pour enfin traverser un désert. Au bout du voyage, la reine lui offre des bottes qui lui permettent de voler pendant le chemin de retour. Mais il ne saurait y avoir d'aventures de Pac Man sans ses ennemis de toujours, les quatre fantômes qui ont juré sa perte. Ceux-ci feront tout pour l'empêcher de remplir sa mission. A bord de voitures ou bien d'avions, ils le traquent sans pitié.

Servi par de jolis graphismes et une anima-



tion rapide et fluide, ce programme est très distrayant. La musique, quant à elle, est entraînante mais devient quelque peu agaçante à la longue. *Pac Land* est un jeu simple et dynamique qui a su conserver les qualités qui ont fait son succès dans les salles d'arcade. (Disquette Quicksilva pour *C 64*. Annoncé pour *Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST* et *Amiga*.) A.H.-L.

Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

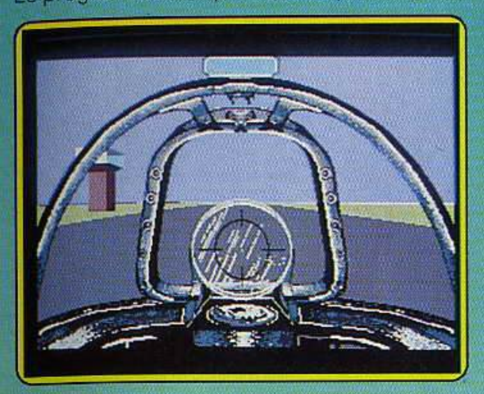
SPITFIRE 40

Combats aériens

A voir l'étroitesse du cockpit du légendaire Spitfire, l'avion qui a sauvé la blonde Albionne, on imagine ai-



sément l'inconfort que ressentaient les as de la prestigieuse Royal Air Force. *Spitfire 40* vous propose de prendre place à bord de ce chasseur de la dernière Guerre mondiale afin de goûter — à votre tour — aux doux frissons du combat aérien rapproché. Le programme comprend une option « simu-

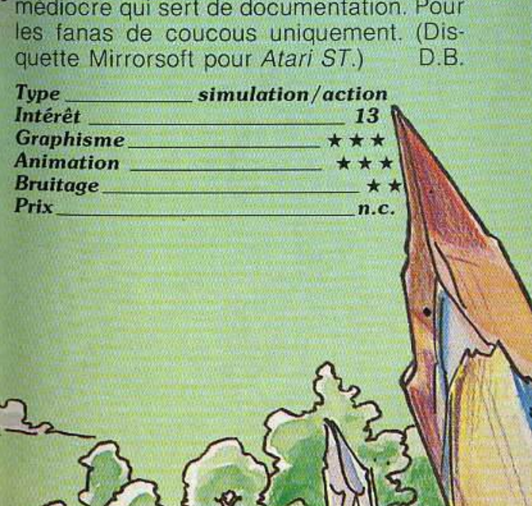


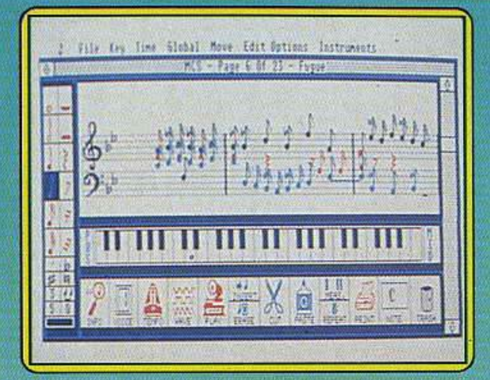
lation » pour vous initier aux rudiments du pilotage et une option « combat » où vous affrontez des chasseurs ou des bombardiers allemands. On maîtrise l'avion après quelques tentatives, sa maniabilité est telle que tonneaux et loopings paraissent de simples formalités. Comme dans toute bonne simulation, l'atterrissage constitue la partie la plus délicate du jeu. Les missions débutent invariablement par un décollage, un raid et, obligatoirement, un atterrissage si vous tenez à ce que vos performances soient validées.

Une carte de l'Angleterre ainsi qu'une option « zoom » facilitent la recherche de vos objectifs. Une parfaite maîtrise de votre engin est nécessaire avant de tenter le mode « combat », travaillez surtout les virages serrés.

Sans être enthousiasmant ni rébarbatif, *Spitfire 40* a le mérite d'être un logiciel correctement réalisé. Les graphismes et l'animation rappellent un peu ceux de *Flight Simulator II*. Le bruitage est tout juste satisfaisant. Signalons également la traduction médiocre qui sert de documentation. Pour les fanas de coucous uniquement. (Disquette Mirrorsoft pour *Atari ST*.) D.B.

Type	**simulation/action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	**n.c.**





MUSIC CONSTRUCTION SET

La ronde des croches

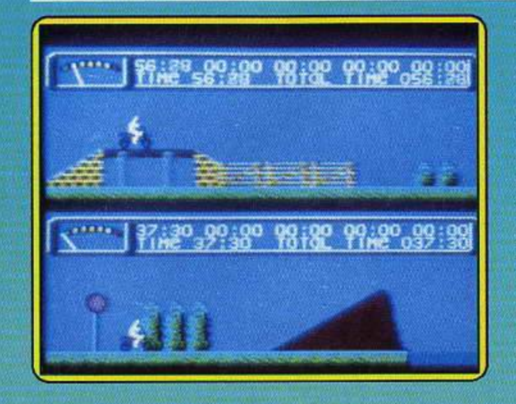
Deluxe Music Construction Set sur *Amiga* (voir *Tilt* n° 53, page 48) et *Music Construction Set* sur *Atari ST* sont très proches dans leur principe, mais diffèrent par leur présentation et leurs performances sonores, étroitement dépendantes de celles de la machine. L'*Amiga* est avantagé sur ce point puisqu'il possède quatre voies sonores, contre trois pour le *ST*, avec des possibilités de génération de timbres plus étendues. *Music Construction Set* est un séquenceur trois voies qui peut piloter soit le processeur sonore du *ST* (le même que celui de l'*Amstrad CPC*), soit des instruments MIDI. Il est regrettable que le logiciel ne permette pas d'utiliser plus de trois voies indépendantes lorsqu'il est utilisé conjointement à des instruments MIDI, les limitations du processeur sonore n'intervenant pas dans ce cas.

Le cœur du programme est constitué par l'éditeur de partitions. Une palette de symbôles propose différentes figures rythmiques (rondes, croches, silences, etc.) que l'on sélectionne avec le curseur. La note elle-même peut être saisie de trois manières différentes : par pointage avec le curseur d'une position sur la partition ou d'une touche sur le petit clavier représenté à l'écran, ou encore à partir d'un clavier MIDI connecté à l'ordinateur. Dans ce dernier cas, le programme ne prend en compte que la hauteur de la note, sa durée devant être sélectionnée à l'aide du curseur, ce qui interdit la saisie en temps réel (une possibilité qu'offrent pourtant des programmes tournant sur *C 64* !).

L'autre gros défaut du logiciel tient à la représentation des séquences, confondues sur une même portée. L'utilisation de couleurs différentes pour distinguer les notes de chaque séquence ne suffit pas à dissiper la confusion des partitions créées avec le logiciel. *Music Construction Set* permet par ailleurs de modifier les sonorités émises par le processeur sonore du *ST* ou d'en créer de nouvelles. Il est clair que la vocation première de ce programme n'est pas de piloter des instrument MIDI, mais d'utiliser les ressources propres à la machine. (Disquette Electronic Arts pour *Atari ST*. Notice en anglais) J.-P.D.

Type	**création musicale**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**





KIKSTART II

Motocross

Ce programme de motocross propose vingt-quatre parcours différents. Chacun d'eux se compose d'une redoutable succession d'obstacles qui demande beaucoup d'adresse et de précision. La course est vue de côté, sur deux écrans placés l'un au-dessus de l'autre. Vous concourez sur celui du haut, l'autre étant réservé à un second joueur ou à l'ordinateur. Les obstacles sont variés, à vous de découvrir la bonne méthode pour les franchir. Certains doivent être passés lentement et d'autres rapidement, il est très utile à cet effet d'étudier attentivement la technique employée par l'ordinateur. Lorsque vous tombez de votre moto, ce qui est très fréquent lors des premières parties, le paysage défile jusqu'au prochain endroit d'où vous pourrez redémarrer tandis que le temps s'écoule deux fois plus vite sur votre compteur. Les graphismes sont agréables et colorés, l'animation précise et la course s'accompagne d'un thème musical entraînant. Les nombreux parcours et les problèmes qu'ils posent vous offrent un challenge de taille et il vous faudra bien des efforts pour en venir à bout. De plus, un éditeur vous permet de construire vos propres circuits.

C'est un programme bien conçu qui passionnera les amateurs de précision. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*.) A.H-L.

Type	*sport*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*



FERRARI FORMULA 1

Compétition automobile

Après la préversion (voir les préviews du n° 53), voici la version définitive de cette superbe simulation de formule 1 d'Electronic Arts qui est différente, en de nombreux points de la précédente. Par exemple, votre véhicule n'est plus indestructible et il faut maintenant prendre garde à éviter les collisions. C'est une simulation riche et complète qui a, visiblement, nécessité des mois de travail à l'éditeur qui reste à la hauteur de sa réputation de qualité. Aucun aspect de la course n'est laissé de côté et il est possible de modifier toutes les caractéristiques de votre Ferrari avant de constater l'effet produit sur la piste. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés : formule un, deux ou trois. Cette dernière option est conseillée aux débutants car les problèmes techniques seront alors pris en charge par l'ordinateur.

Les graphismes sont d'excellente qualité, l'animation réussie et la bande sonore assez réaliste. *Ferrari Formula 1* est un programme qui fera date et qui réjouira pendant longtemps tous ceux qui s'intéressent vraiment à la compétition automobile. En revanche, si vous aimez l'arcade, et que vous recherchez un jeu comme *Pole Position* ou *Outrun*, vous serez déçu par la complexité de ce logiciel et la course ne vous paraîtra par très excitante. Ce programme est LA simulation de Formule un et il sera très difficile de faire mieux. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*.) A.H.-L.

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Pas d'accord !

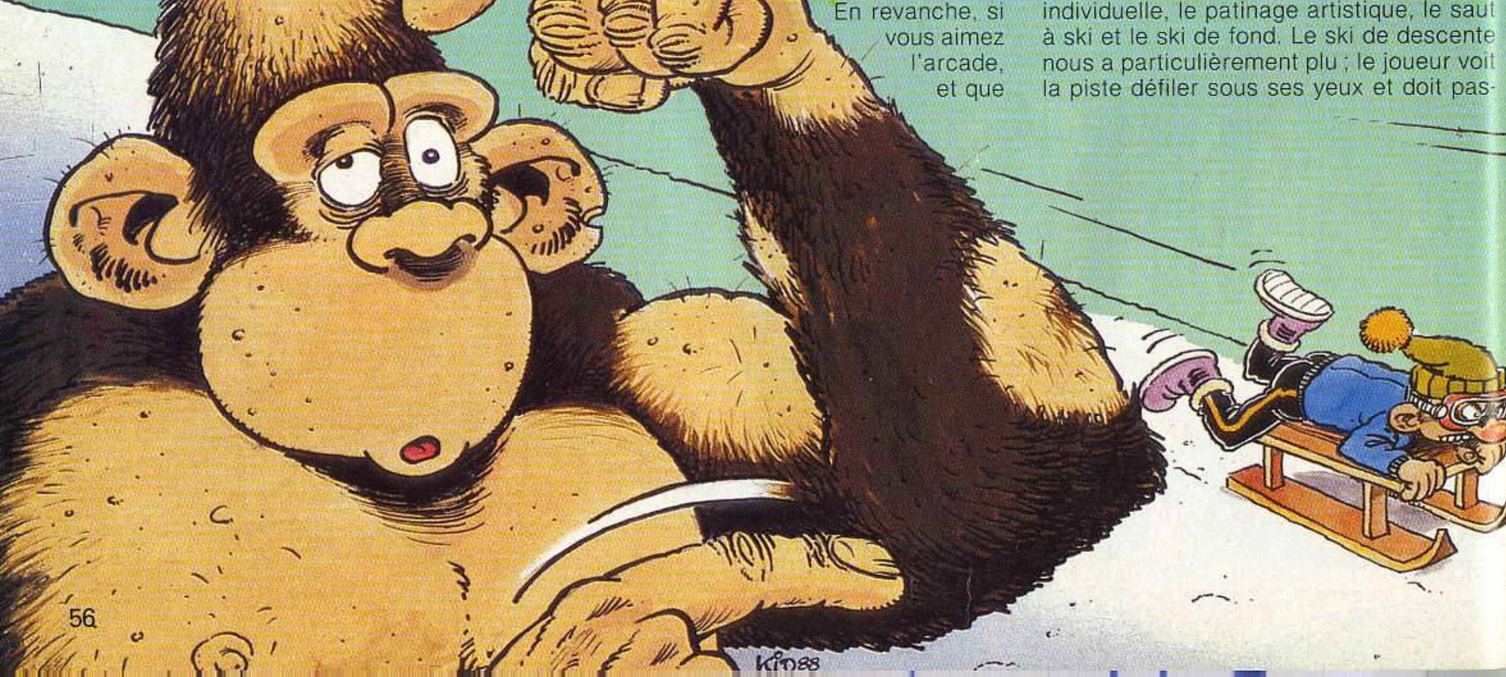
La version finale ne m'a pas convaincu. Certes la séquence de mise au point de la voiture est excellente mais la course proprement dite ne m'accroche toujours pas pour les raisons déjà citées dans la rubrique Tubes de *Tilt* n° 53. D.B.

THE GAMES

Sports d'hiver

Epyx marque à sa manière les jeux Olympiques d'hiver de Calgary. *The Games* n'est ni plus ni moins qu'un *Winter Games* remis au goût du jour. Toujours fidèle à son principe, Epyx mise sur le réalisme des gestes et attitudes du personnage dans les différentes épreuves.

Sept disciplines sont au menu dont la luge individuelle, le patinage artistique, le saut à ski et le ski de fond. Le ski de descente nous a particulièrement plu ; le joueur voit la piste défiler sous ses yeux et doit pas-



ser entre des bornes. La vitesse est telle qu'une connaissance du parcours est nécessaire afin de réaliser un bon score. Un petit plus pour le patinage artistique où le joueur doit réussir ses figures et les exécuter en harmonie avec la musique d'accompagnement. La séquence la moins réussie est



sans aucun doute celle de la luge individuelle, on n'accroche pas à cette discipline où l'interaction n'est pas très évidente. Dans l'ensemble, les graphismes, l'animation et le bruitage sont très corrects. Notons que ce logiciel a été réalisé grâce aux suggestions de l'équipe olympique américaine. Un programme qui remplit donc pleinement son contrat. Cela dit, il ne provoquera tout de même pas d'émeutes dans les boutiques car ce type de jeu trouve difficilement un second souffle. (Disquette Epyx pour *C 64*.) D.B.

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**n.c.**

WE ARE THE CHAMPIONS

Toujours plus fort

Voici une excellente compilation composée de titres récents et de qualité. On notera le désormais mythique *Barbarian* de Palace Software et le non moins fameux *Supersprint*. Si vous êtes intéressé par les combats de rue, *Rénégade* constitue un excellent substitut qui vous évitera arrestations et toute autre tracasserie. Les arts martiaux



(forme de lutte beaucoup plus noble) vous sont aussi proposés. De manière générale, tous les logiciels regroupés ici sont d'un haut intérêt ludique et dotés de graphismes et d'animations exceptionnelles (superbes décapitations dans *Barbarian*). Les bruitages donnent, pour l'essentiel, de bons résultats. Une compilation de haut niveau qui s'avère indispensable. (Cassette Océan pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**



STRIKE FLEET

Bataille navale

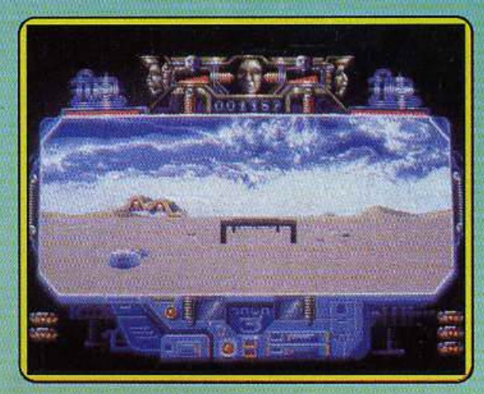
Différentes simulations sorties récemment vous permettent de prendre le contrôle d'un navire de guerre. Dans celle-ci, c'est une flotte entière qui est mise à votre disposition pour remplir l'une des dix missions qui vous sont proposées. Celles-ci se passent de nos jours sur les points chauds du globe : il s'agit de défendre les Falklands attaqués par la marine argentine, d'escorter des tankers dans le détroit d'Hormuz ou bien d'affronter la flotte soviétique dans l'Atlantique. Il faut tout d'abord composer votre escadre d'intervention en fonction de la mission sélectionnée et de choisir entre les nombreux navires disponibles qui sont équipés de différents types de missiles, de canons ou de torpilles et dont certains transportent même des hélicoptères de combat. Puis, après avoir sélectionné le vaisseau amiral à partir duquel vous dirigerez votre flotte, vous prenez la mer. En cours de route, vous pouvez contrôler le navire de votre choix et passer de l'un à l'autre quand vous le désirez.

Cette excellente simulation a été réalisée par Lucasfilm, la firme américaine qui a produit, entre autres, les films de la série de « Star Wars » et dont la politique consiste à miser sur la qualité. Elle produit un ou deux programmes chaque année, qui sont toujours d'un très bon niveau de qualité. La réalisation, très soignée, vient renforcer le grand réalisme des situations. L'action est passionnante et variée et il ne s'agit pas, comme dans beaucoup d'autres logiciels de ce type, de ne penser qu'à détruire l'ennemi. Il faut élaborer de subtiles stratégies comme, par exemple, lors de l'escorte des tankers dans le détroit d'Hormuz où il faut éviter absolument de tirer le premier et doser la riposte aux attaques ennemies



pour ne pas provoquer une escalade du conflit. Ce programme, très complet, se place parmi les meilleures simulations guerrières disponibles. Indispensable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*.) A.H.-L.

Type	**simulation**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

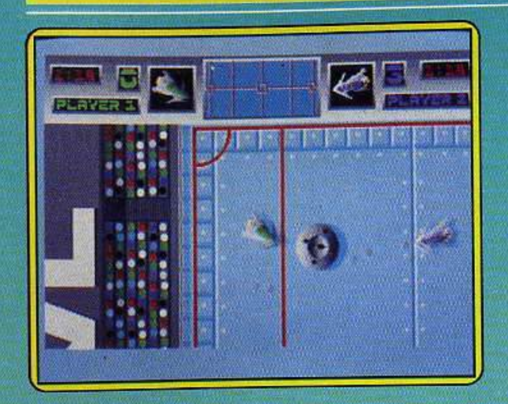


MACH 3

Kidnapping

Votre fiancée a été enlevée par un dépravé du nom de Sfax. Votre seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Pour ce faire, vous devez affronter les hordes du kidnappeur avec un vaisseau ultra-moderne. Cette version est exactement la même que celle du *ST*. (Voir *Tilt* 50, p. 66). Ce qui est vraiment dommage, car les capacités de l'*Amiga* laissaient espérer un soft grandiose. (Disquette Loriciels pour *Amiga*.) E.C.

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**



BLASTABALL

Sport spatial

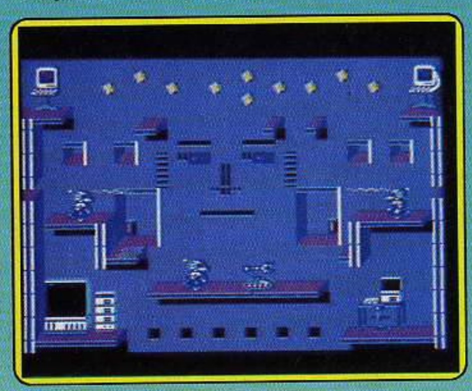
Ce programme original vous propose une singulière compétition : sur un vaste terrain deux adversaires disposent d'un vaisseau spatial avec lequel ils tirent sur un palet afin de l'amener dans les buts adverses. Quand vous y parvenez vous marquez deux points et un seul si vous atteignez la ligne du fond de terrain. Celui-ci défile en un scrolling multidirectionnel qui suit le palet. Heureusement, un radar situé en haut de l'écran, vous permet de le visualiser, ce qui est très utile lorsque votre adversaire s'est emparé de la balle et qu'il s'éloigne de vous.
C'est un jeu intéressant qui gagne beaucoup à être joué à deux car, même dans les niveaux faciles, l'ordinateur est un redoutable adversaire. Le principe est très simple, mais il faut s'accrocher car le mode de contrôle de votre vaisseau est assez difficile à maîtriser lors des premières parties.
La réalisation est honnête, sans être très spectaculaire, mais convient tout à fait à ce type de programme. Les graphismes sont simples et clairs et le scrolling fluide. En revanche, la bande sonore n'est guère convaincante. *Blastaball* sort de l'ordinaire. Très amusant pour deux joueurs. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*) A.H.L.

Type	**sport**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

IMPOSSIBLE MISSION II

L'aventure continue

Après deux ans d'attente, voici enfin la suite d'*Impossible Mission*. L'agent secret 4125 repart au combat contre son vieil adversaire Elvin, le savant fou. Celui-ci s'est installé dans un nouveau repaire qui se compose de huit tours disposées autour d'une unité centrale de laquelle il s'apprête à lancer une vague de missiles qui détruira le monde. 4125 dispose d'un temps limité pour explorer les nombreuses pièces de chaque tour et pour y découvrir les codes d'accès qui permettent de passer à la suivante. Chacune d'entre elles contient également un coffre qu'il faut ouvrir pour s'emparer d'une séquence musicale. Lorsqu'elles sont toutes en sa possession, il doit les assembler de manière à former une mélodie qui lui permettra d'accéder à l'unité centrale pour reprogrammer l'ordinateur de lancement de missiles.
Ce jeu difficile porte bien son nom car la



mission est encore plus impossible que la précédente, ce qui n'est pas peu dire. Chaque salle pose de redoutables problèmes et il faut sauter avec précision au-dessus du vide tout en évitant de nombreux robots, tous plus dangereux les uns que les autres. C'est un programme bien réalisé qui présente des graphismes améliorés par rapport à la version précédente. Mais, malgré quelques variantes, il n'offre pas de grandes innovations. C'est un logiciel qui se situe entre arcade/aventure et jeu de plates-formes.
Si vous aimez le genre et si vous disposez de pas mal de temps devant vous, tentez donc l'aventure. Mais sachez qu'il vous faudra énormément d'habileté et de persévérance pour en venir à bout. (Disquette Epyx pour *C 64*) A.H.-L.

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**



MAGNETRON

Robot KLP-2

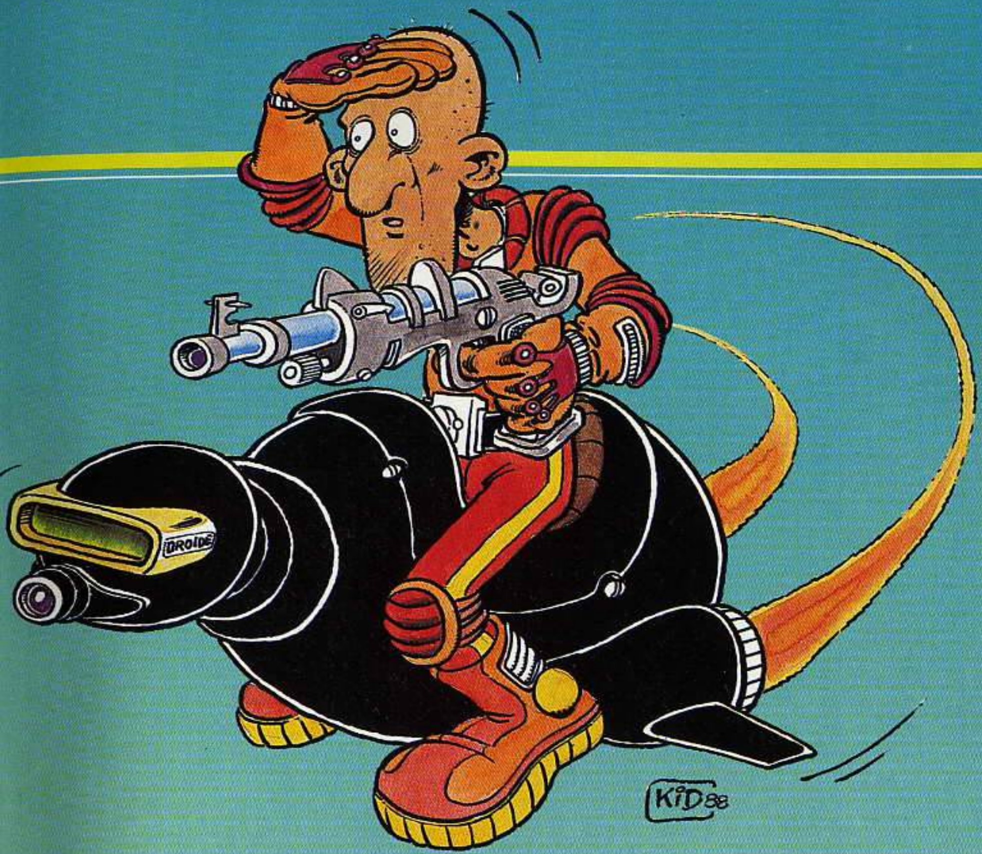
Huit satellites commandés par robots son en orbite autour de la planète Quartech. Ils fournissent l'énergie nécessaire aux canons à faisceaux désécurisant ainsi toute cette partie de la galaxie. Pour mettre hors d'état de nuire la source d'approvisionnement des canons, vous disposez d'un robot sophistiqué répondant au nom de KLP-2. Votre mission est simple : désactiver les quatre réacteurs sur chacune des huit stations en orbite. Ces réacteurs sont gardés par seize robots-sentinelles qui peuvent être détruits ou abordés.
Votre robot peut, en abordant un ennemi, utiliser un des éléments de celui-ci afin d'en faire une réplique disposant des mêmes pouvoirs. Selon le type de robot ennemi l'abordage est plus ou moins difficile d'autant plus que ces derniers peuvent aussi vous tirer dessus. Si vous parvenez à avoir accès à une plaque d'entrée d'un réacteur, vous devez suivre toute une procédure pour réussir à l'arrêter (manipulation de barres combustibles, de barres de commande).
Les graphismes sont corrects et proposent un 3D convaincant, le tout sur fond étoilé. Les animations sont efficaces et réalistes (beaux effets d'inertie). Les bruitages et la musique achèveront de convaincre les sceptiques. Bien que l'ambiance générale soit d'une tonalité froide et guerrière, le logiciel est attrayant. (Cassette Firebird pour *C 64*.) E.C.

Type	**action/stratégi**
Intérêt	**1**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	

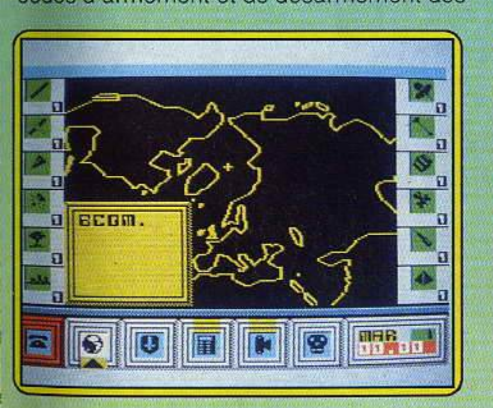
HIGH FRONTIER

Défense par satellites

Le propos de ce wargame est la construction et l'utilisation de satellites de défense destinés à protéger le territoire des U.S.A. des missiles soviétiques. Dans un premier temps, vous affectez une certaine quantité d'hommes et d'argent à la réalisation des satellites désirés (parmi six). Pendant qu'ils se construisent, vous assignez de



facteurs de priorité dans les différents domaines d'espionnage et interprétez les chiffres fournis. Une fois les satellites prêts (ce qui demande du temps et un investissement constant en argent et en hommes), il faut les lancer.
A intervalles réguliers, vous aurez un coup de fil du Président.
Répondez-y car vos réponses serviront à sa décision de vous attribuer une aide supplémentaire et surtout pour connaître les codes d'armement et de désarmement des



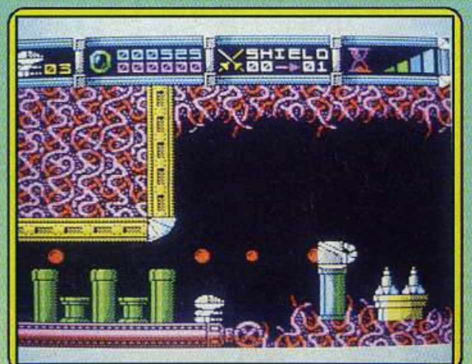
missiles. Dès que vous serez en possession du code, armez tous vos missiles. Des rapports réguliers vous informeront de la situation des troupes soviétiques. Une fois leurs missiles lancés, vous pouvez laisser faire les ordinateurs ou prendre la main dans un mini-jeu d'arcade.
Une bonne initiation aux wargames, d'utilisation très facile grâce aux icônes et au joystick mais un peu trop répétitive. (K7 Activision, pour *Spectrum*.) J.H.

Type — *wargame*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★
Prix — *B*

CYBERNOID

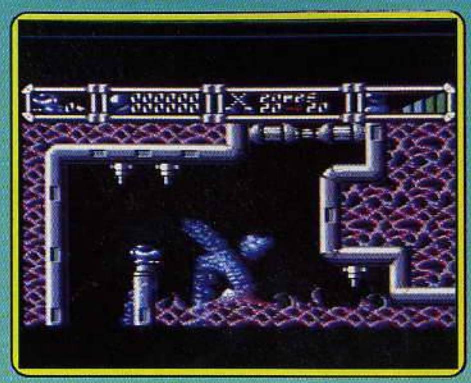
Gare aux pirates

Les dépots de la fédération ont été pillés par des pirates. Aux commandes de votre droïde, vous tentez de les récupérer en un temps limité. Mais les pirates ont activé tous leurs systèmes de protection que vous devez éviter, ainsi que les pirates eux-mêmes. Vous disposez de cinq armes que vous permuttez à loisir. Les bombes servent au tir simple. Les mines, bien placées, arrê-



teront les vaisseaux pirates. Le bouclier de défense rend votre droïde invisible temporairement. Les bombes rebondissantes détruisent tout sur leur passage. Enfin les chercheurs sont auto-guidés vers leur cible. Selon les obstacles, il faut choisir l'une ou l'autre de ces armes, car seul un choix judicieux vous permet d'aller plus loin. Ne les gaspillez pas car leur nombre est limité et elles ne s'acquièrent pas facilement. Certains obstacles ne peuvent être franchis que par une trajectoire particulièrement précise.
Les graphismes sont jolis et l'animation très fluide. Une agréable petite musique présente le jeu et se poursuit tout au long du jeu, complétée par des bruitages efficaces.
Un bon jeu d'action, difficile et varié. (K7 Hewson pour *Spectrum*) J.H.

Type — *action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*



Version Commodore

Un cocktail d'explosions qui tire un profit maximum des possibilités graphiques et sonores de la machine ! Le jeu est fort semblable à celui de la version *Spectrum*. La découverte de ce très classique labyrinthe pourra pourtant décevoir les amateurs de sensations nouvelles. Les autres seront comblés... (K7 Hewson pour *C 64*) O.H.

Type — *action-labyrinthe*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*



Version Amstrad CPC

Une copie conforme à la version *C 64*, mis à part deux subtiles nuances : les bruitages offerts par le *CPC* sont de moindre qualité et le graphisme semble ici plus précis car moins « fouillé » que celui mis en place sur *Commodore*, ce qui favorise en fait la progression et la reconnaissance des adversaires. Un programme classique mais convaincant. (K7 Hewson pour *Amstrad CPC*) O.H.

Type — *action-labyrinthe*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B* ▶



GABRIELLE

L'archange

An 3001, ravagée par l'holocauste nucléaire, la Terre n'est plus. Le jugement dernier oblige le Créateur à envoyer les hommes en enfer. Mille ans plus tard, l'ange Gabriel vient sauver les âmes repenties. Ce scénario, très moraliste, n'est qu'un prétexte pour mettre en scène un personnage ailé armé de sabres dans un classique jeu de plates-formes. L'enfer y est au goût du jour car il est gardé par des... robots ! Ne cherchez pas les humains, il n'y en a pas ! En fait, vous explorez des mondes parsemés d'objets très utiles. Certains vous permettent d'obtenir des vies supplémentaires comme les fioles et les robots UBI, d'autres vous aident à détruire les robots présents à l'écran (les cœurs et les croix). Le passage vers le deuxième monde nécessite l'usage d'une clé et d'un détonateur. Graphismes, bruitages et animation sont satisfaisants. *Gabrielle*, sans être original est un sympathique shoot them up qui... tire son épingle du jeu. (Disquette UBI Soft pour *Amstrad*.) D.B.

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

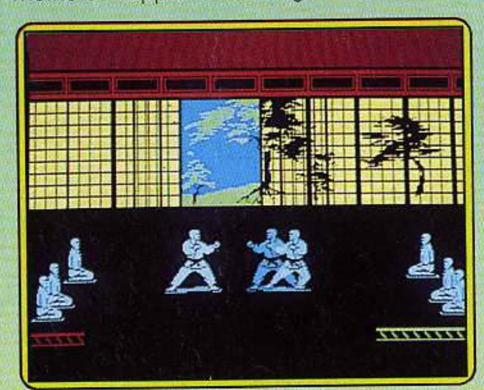
LES ATHLÈTES

Citius, altius, fortius

A quelques semaines des jeux Olympiques, voici un package constitué de jeux plus ou moins en rapport avec la grande manifestation sportive de Séoul. Parmi les sports proposés, on peut compter un programme de karaté, une course de voitures (pas très olympique n'est-ce pas ?), un jeu de football et surtout de l'athlétisme (100 mètres, saut en longueur, 400 mètres, saut en longueur, etc.).

Les graphismes sont à l'image des précédentes productions pour cette machine, c'est-à-dire pauvres en couleurs, avec quelques accents naïfs (les acteurs sont souvent réduits à leur plus simple expression). Les animations donnent dans l'ensemble de meilleurs résultats (rapides et, en général, fluides).

Les bruitages comme d'habitude sont simplets. Un ensemble de logiciels moyens, mais qui, compte tenu de la machine, peuvent donner satisfaction. (Disquette Infogrames pour *TO 8, TO 9, TO 9 +*.) E.C.





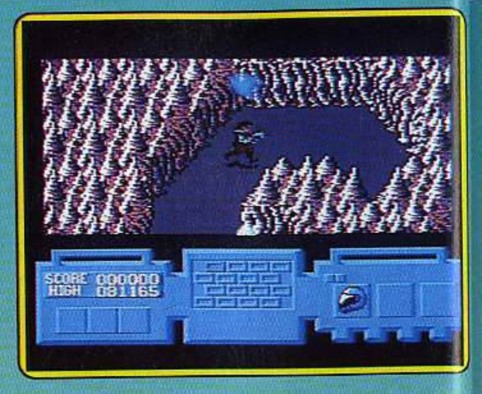
Type	**simulation sportive**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

GUTZ

Le labyrinthe

La surface de cette planète est encombrée de roches volcaniques qui forment un complexe labyrinthe. Armé d'un étrange pulvérisateur, votre personnage se lance dans les galeries pour tout de suite se heurter à de très nombreux adversaires...

Gutz tire tout son intérêt de la précision de son décor, un paysage peu varié mais précis, et du réalisme de son animation. La stratégie veut, quant à elle, que l'on récupère des projectiles afin de tirer sur l'ennemi. Plus facile à dire qu'à faire ! Soutenue enfin par des bruitages classiques mais convaincants, cette mission aurait, à coup sûr, supporté un scénario plus complexe ! Seule la vitalité de l'action séduira en fait les passionnés. (K7 Ocean pour *C 64*.) O.H.



Type	**action/labyrinthe**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

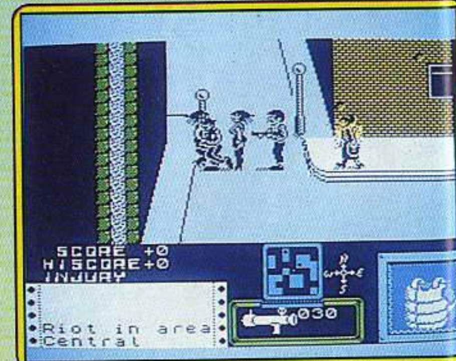
TEN GREAT GAMES II

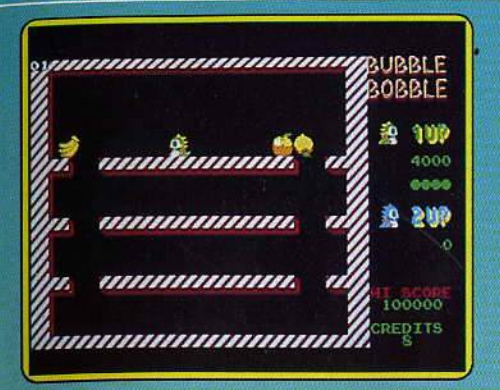
Tous azimuts

Gremlin nous gratifie d'une nouvelle compilation qui ne manquera pas d'en intéresser plus d'un. Dix jeux sont proposés, couvrant de nombreux domaines : arts martiaux avec *Samouraï Trilogy*, aventure-action pour *Death Wish III, Jack the Nipper II, Basil the Great Mouse Detective, Mask, Thing Bounces Back* ou *Auf Widersehen Monty*, action-stratégie dans *Convoy Raider* et *The Final Matrix* ou encore action pure dans *The Duct*.

Ces jeux jouissent quasiment tous de graphismes et d'animation corrects ou bons et certains bénéficient d'une version 128K aux bruitages améliorés. *The Duct* seul ne vaut pas grand-chose. Une intéressante compilation. (K7 Gremlin pour *Spectrum*.) J.H.

Type	**compilation**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**





BUBBLE BOBBLE

Bulles à gogo

L'adaptation de ce hit des jeux sur *Amiga*, est parfaite en tout point. Vous contrôlez un petit brontosaure au travers d'un dédale de galeries peuplées de monstres agressifs. Chaque tableau recèle d'innombrables monstres et surprises qui font de ce jeu l'un des plus attrayants de sa génération. Pour les défaire, vous pouvez projeter des bulles qui les retiennent prisonniers.
Les graphismes et les animations sont charmants, du même niveau que ceux de la version *ST*. Les bruitages et l'accompagnement musical profitent pleinement des meilleures capacités sonores de la machine et à ce titre font de cette adaptation la meilleure de toutes. Le programme se joue seul ou à deux simultanément. Un jeu rafraîchissant. (Disquette Firebird pour *Amiga*.)E.C.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***C***



TOP 10 COLLECTION

Du coq-à-l'âne

Un ensemble de dix programmes aux thèmes très divers. Le joueur passe de l'ambiance angoissante d'une mission secrète (*Saboteur*), aux paysages extraterrestres de *Critical Mass*, ou aux commandes d'un bolide à la poursuite de trafiquants de drogue (*Turbo Esprit*).
Il est toujours difficile de donner une appréciation globale d'une compilation (des titres aux qualités hétérogènes peuvent s'y trouver), mais dans le cas présent, les graphismes des différents logiciels n'ont rien d'exceptionnel (excepté, peut-être les superbes effets en perspectives de *Critical Mass*), mais ils remplissent néanmoins bien leur office. Les animations donnent des résultats convaincants (particulièrement réalistes dans le cas de *Combat Lynx*). En ce qui concerne les bruitages et musiques, le *C 64* fait une fois de plus merveille. Une bonne compilation. (Cassette Océan pour *C 64/128*.) E.C.

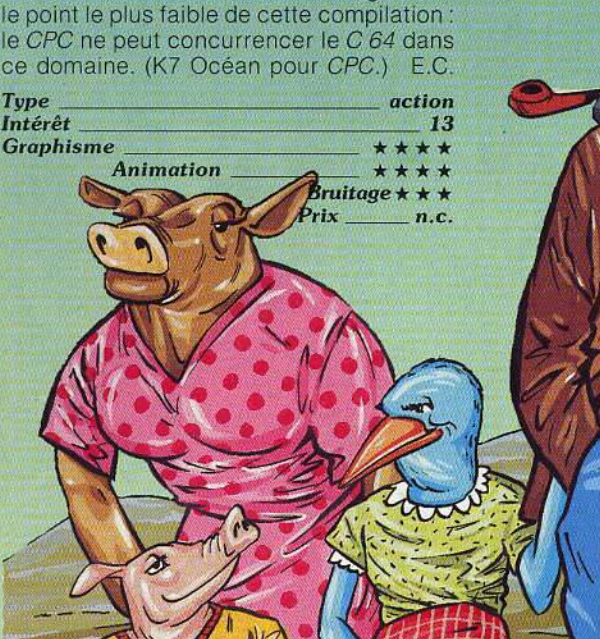
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***n.c.***

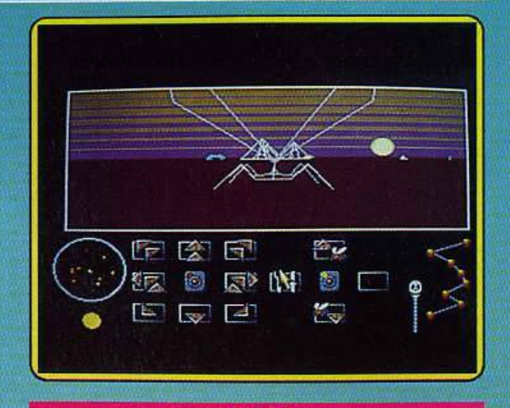
Version Amstrad CPC

La version *CPC* reprend les mêmes programmes. Les machines étant radicalement différentes, les graphismes de cette version ont une tonalité différente (plus fins mais moins colorés dans le cas de *Critical Mass*). Les animations sont un ton en dessous de la version *C 64*, mais donnent néanmoins de bons résultats. Les bruitages sont le point le plus faible de cette compilation : le *CPC* ne peut concurrencer le *C 64* dans ce domaine. (K7 Océan pour *CPC*.) E.C.



Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***n.c.***





ECO

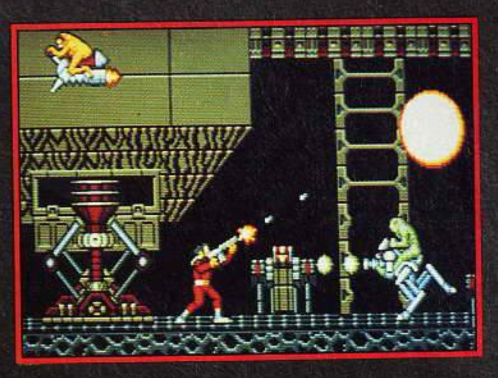
Évolution

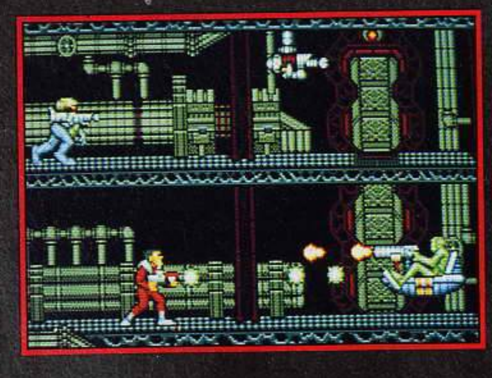
Ce fabuleux logiciel présenté en Tilt Parade sur *ST* dans le numéro 53 est maintenant disponible sur *Amiga*. Vous devez gravir un à un tous les échelons de l'évolution depuis le stade d'insecte ou d'arachnide jusqu'à celui final d'humanoïde. Pour cela, il faut guider votre créature pour trouver de la nourriture, puis un partenaire de reproduction, tout en évitant les prédateurs qui rôdent. Dans une seconde phase, vous contrôlerez un à un les gènes qui président à l'aspect physique de l'animal pour tenter de l'améliorer. Les graphismes et l'animation sont strictement identiques à la version *ST*. Les thèmes musicaux sont semblables mais on bénéficie d'une stéréo bien rendue. (Disquette Ocean pour *Amiga*.) J.H.

Type	***simulation d'écosystème***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



OBLITERATOR







OBLITERATOR

Vous êtes Drak, le dernier des Oblitérateurs, un formidable guerrier génétiquement amélioré et sur-entrainé pour accomplir les plus incroyables des missions. La solution ultime aux problèmes les plus cataclysmiques.
Dans l'espace de la Fédération Interstellaire, un croiseur ennemi s'est matérialisé. C'est un vaisseau doté d'une puissance extraordinaire. Les défenses de la Fédération ont volé en éclats. La Terre est en danger. Il n'y a plus qu'un seul espoir : vous!
Convoqué par le Conseil des Anciens, vous apprenez que vous allez pénétrer dans le croiseur grace à l'unique prototype d'un nouveau transmetteur de matière. Armé d'un simple dislocateur de particules et de quelques lasers, et de tout ce que vous trouverez sur place, vous devrez paralyser complètement le vaisseau de l'intérieur, pour permettre sa destruction totale. Que va-t-il se passer? Quels périls technologiques, quels adversaires diaboliques tenteront de contrecarrer vos plans?

OBLITERATOR — 259 F

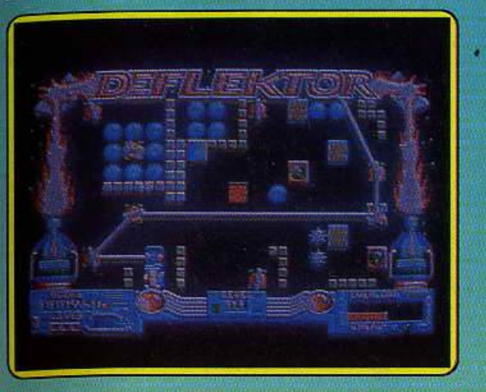
Terrorpods	— 259 F
Barbarian	— 259 F
Deep Space	— 129 F
Arena	— 129 F

Tous ces logiciels nécessitent un écran couleur et 512 Ko de Ram. Atari ST, Commodore Amiga.



3/5, rue Solférino
92100 Boulogne
Tél. : 46 21 38 13
Telex : 633026
FAX : 46082330







DEFLEKTOR

Circuit optique

Le but du jeu : compléter un circuit optique en créant un chemin continu entre le laser de départ et le récepteur en positionnant les différents miroirs et en utilisant les propriétés des autres éléments : fibres optiques, polariseurs réflecteurs ou absorbants. De petits diablotins vous compliquent la tâche en bougeant les miroirs. Le graphisme est bon, proche de la version *C 64* (*Tilt* 52) mais avec une mise en couleur beaucoup plus attrayante. Une voix digitalisée présente le jeu et une courte musique, elle aussi digitalisée, le conclut. En cours de partie un agréable leitmotiv musical soutient votre effort. Une bonne adaptation. (Disquette Gremlin pour *ST*.) J.H.

Type	***stratégie/action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

JOE BLADE

Lutte anti-terroriste

Des terroristes sont parvenus à enlever six chefs d'Etat et réclament une rançon de trente millions de dollars pour les libérer. Mais Joe Blade, un redoutable combattant, arrive à la rescousse. Armé d'une mitraillette, il s'introduit dans le quartier général ennemi à la recherche des prisonniers. Il doit abattre les soldats qu'il rencontre, il trouve des uniformes ennemis qui lui permettent de passer inaperçu pendant un certain temps. Il ramasse également des munitions et des clefs pour pénétrer dans les différents bâtiments de la base.
Au détour d'un couloir, il découvre des bombes qu'il doit activer en replaçant dans l'ordre alphabétique les lettres qui en composent le code, faute de quoi il saute avec et c'en est fini de la mission. Lorsque la première de ces bombes a été activée, il ne lui reste que vingt minutes avant que la base n'explose.
Ce programme, assez classique, est prenant. Il bénéficie de bons graphismes, pleins d'humour, qui ajoutent au plaisir du jeu. L'action n'est pas très difficile mais seul l'établissement d'une carte des lieux peut vous permettre de ne pas tourner en rond au milieu des multiples couloirs et bâtiments de ce complexe. C'est un programme intéressant qui, ce qui ne gâte rien, présente un bon rapport qualité/prix. (Disquette Players pour *Atari ST*.) A.H.-L.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

Version Amiga

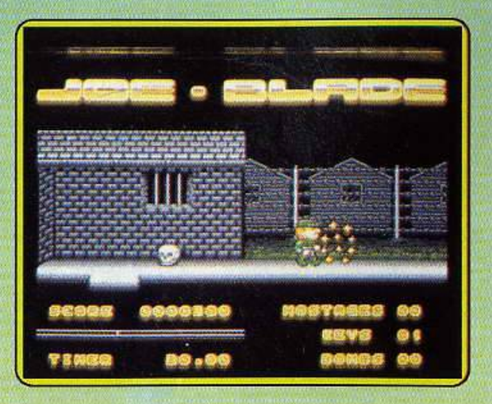
La version pour *Amiga* est strictement identique à la précédente. Seule différence notable : la bande sonore qui, bien que n'utilisant pas véritablement les possibilités sonores de l'*Amiga*, est tout de même supérieure à celle du *ST*. (Disquette Players pour *Amiga*.) A.H.-L.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

Version Commodore 64

La version *C 64* est également réussie. Les graphismes sont de bonne qualité et rendent ce programme agréable. C'est un jeu amusant qui vous réserve quelques heures d'exploration. (K7 Players pour *C 64*.) A.H.-L.

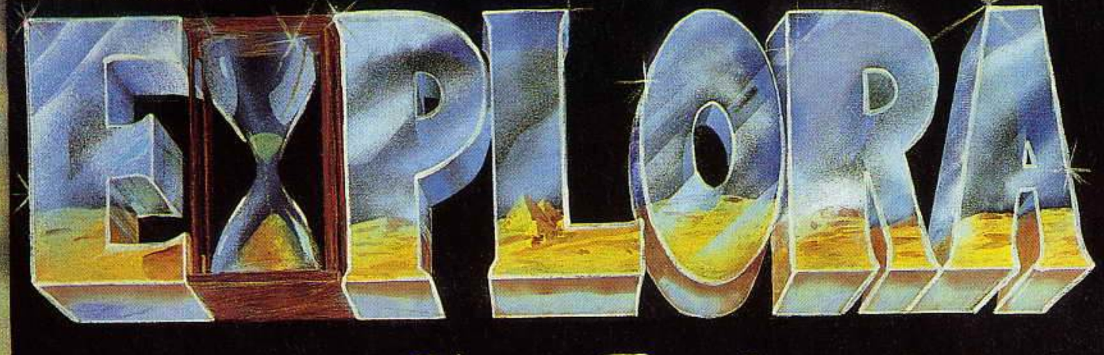
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***A***









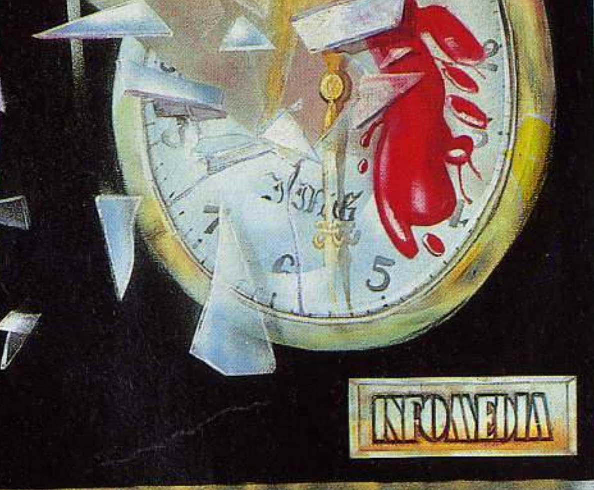
"Time Run"















UN FANTASTIQUE JEU D'AVENTURE
en Français
sur 4 disquettes
POUR ATARI ST et AMIGA

INFOMEDIA

DES PRIX A FAIRE PALIR VOTRE MONITEUR COULEUR!

Premier prix
Un voyage d'une semaine pour 2 personnes en Egypte

Deuxième prix
Un Amiga 500, 1 Méga av Moniteur Couleur

Offert par Commodore France

Troisième prix
5000 francs de logiciels
Offerts par 16/32 Diffusion

ET DE NOMBREUX AUTRES PR

UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Pour recevoir le Règlement complet, vous pouvez vous adresser à l' Etude de Maître HALIMI
Huissiers de Justice Associés
21, Boulevard des Pyrénées
66006.PERPIGNAN



3-5, rue de Solférino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13





LEADER BOARD

Famous courses (Vol. 1)

On ne présente plus depuis longtemps la série *Leader Board* qui a triomphé sur la plupart des micros. Ce nouveau volume vous permet de concourir sur quatre des plus célèbres terrains du monde, qui sont fidèlement reproduits ici. C'est un excellent logiciel qui s'adresse aux joueurs confirmés, qui ont fait leurs classes sur les premiers programmes de la série. Débutant s'abstenir, car au même niveau amateur, il faut vraiment s'accrocher pour faire une bonne figure. Il y a bien une option « enfant », qui permet aux plus jeunes de découvrir les joies du golf, mais elle est beaucoup trop facile et tellement simplifiée qu'elle perd ce qui fait le charme de ce sport.
La réalisation, sans surprise, est de bonne qualité et ne se distingue pas des programmes précédents. Les « pro » du golf sur micro sont satisfaits par un challenge à leur mesure avec l'attrait supplémentaire que procure la reproduction exacte des terrains. (Disquette US Gold pour *C 64*) A.H.-L.

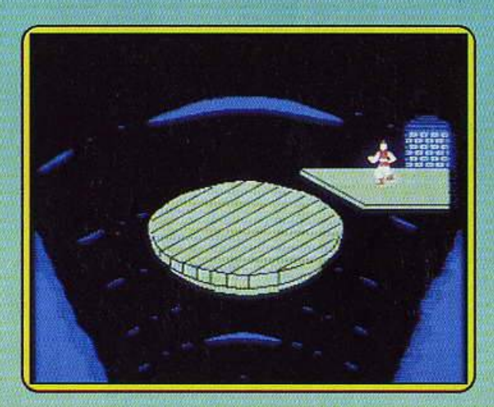
Type	*sport*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

6. PACK

Il pleut des softs

Les compilations se suivent et ne se ressemblent pas, en effet, dans certains cas elles sont composées de logiciels n'ayant connu qu'un médiocre succès individuel, alors que dans d'autres, elles sont constituées de hits. C'est le cas de *6. Pack* qui contient deux jeux aux thèmes variés, allant de l'arcade-épouvante (*Ghosts'n Goblins*) aux trépidations motorisées d'*Enduro Racer*, en passant par la distribution de journaux du sympathique personnage de *Paperboy*. Les contes de fées et les services secrets britanniques ne sont pas en reste avec respectivement *Dragon's Lair* et l'agent secret de sa très royale Majesté britannique : *James Bond OO7*.
Les graphismes sont de bonne qualité générale (en particulier pour *Paper Boy* ou *Enduro Racer*). Les animations, bien qu'il soit difficile d'en parler pour une compilation, sont d'une fluidité et d'un réalisme remarquables (avec d'agréables pointes d'humour pour *Dragon's Lair*). Un bon produit qui satisfera les amateurs de jeux d'action. (Cassette Elite pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



Version C 64

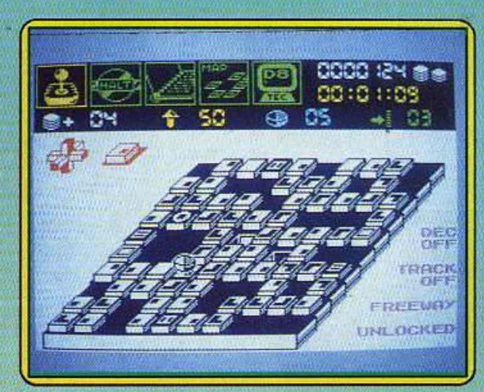
Les thèmes abordés sont les mêmes que dans la version *CPC*. On note cependant quelques différences aux niveaux graphique et sonore. Remarquons par exemple, qu'*Enduro Racer* est beaucoup plus riche en couleurs, mais moins fin graphiquement. Les améliorations les plus sensibles proviennent des bruitages et accompagnements musicaux (*Ghosts'n Goblins* en est une parfaite illustration). Une bonne compilation. (Cassette Elite pour *C 64*.) E.C.

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

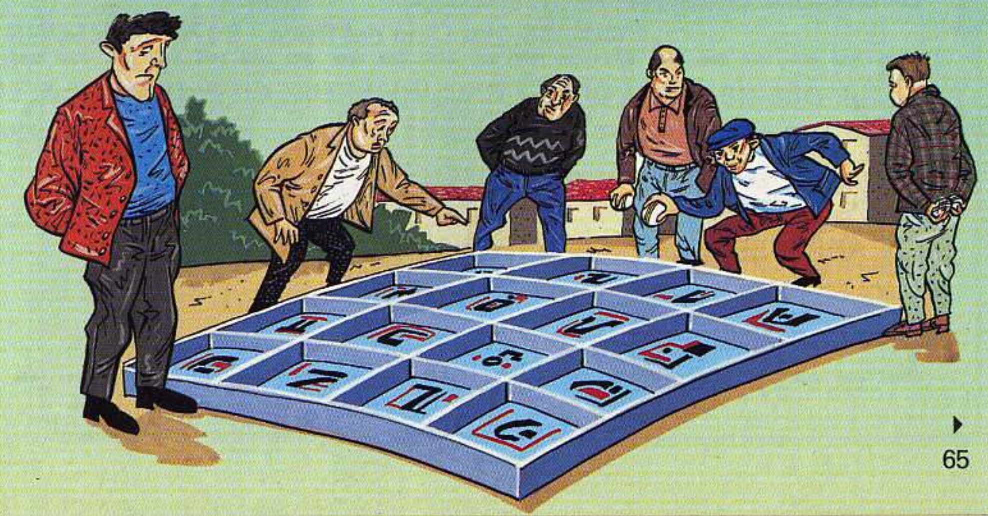
SOPHISTRY

La boule et le plateau

Une petite boule parcourt un plateau de jeu en sautant de case en case. Chacune contient un signe particulier. En fonction de ceux-ci et de leur séquence, vous gagnerez un certain nombre de points et de bonus stratégie, réflexes indispensables !
Votre but est d'atteindre le vingt et unième niveau en récupérant les soixante-quatre clés. Chaque écran (il y en a plus de quatre cents) contient une ou plusieurs sorties que vous devrez gagner pour continuer à explorer cet univers. Au début le jeu est très simple avec seulement une limitation de temps. Mais par la suite les choses se corsent sérieusement ! Il faut absolument observer le parcours et établir une stratégie avant de commencer. Les graphismes en 3D sont corrects mais les bruitages trop simplistes. Un jeu difficile et prenant dont on ne saisit les subtilités que peu à peu. (K7 CRL pour *Spectrum*.) J.H.



Type	*stratégie/action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*



COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR.....RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de ....Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM...PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ VILLE...





BOBO

Se faire la belle !

Bobo, sorti des pages du journal *Spirou*, passe à l'écran sur *Thomson*. Le défaut principal de cette adaptation est de ne proposer que trois épreuves (évasion au trampoline, évasion par des fils électriques et nettoyage du parloir) sur les six programmés sur *ST*, et testées dans *Tilt* n° 33, p. 54. En revanche les graphismes très réussis respectent l'esprit de la BD, l'animation efficace ne vous laissera pas de temps morts. Ils forment avec la musique d'accompagnement un ensemble qui convient bien au *Thomson*, qui donne ici la mesure de ses capacités.
Drôle, original, bien réalisé *Bobo* est un petit bijou, agréable à pratiquer. (Disquette Infogrames sur *TO8, TO9, TO9+*. Cassette pour *MO6*.) D.S.

Type	***action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

GEE BEE AIR RALLY

En rase-mottes

Voici enfin sur huit bits ce programme, développé sur *Amiga*. Vous participez à une folle course aérienne en rase-mottes, au-dessus d'une piste tracée sur le sol.
Vous pilotez un Gee Bee, l'avion le plus rapide des années trente, que l'on surnommait le cercueil volant. Il faut voler le plus vite possible, en se glissant entre les autres concurrents, tout en prenant garde à ne pas sortir de la piste, ce qui vous ferait perdre un temps précieux. On se laisse prendre par l'action et on s'accroche pour terminer le parcours dans le temps imparti. Si vous entrez en collision avec les autres appareils, à plusieurs reprises, votre avion s'abat et vous sautez en parachute. Vous reprenez ensuite la course, non sans avoir perdu un temps précieux.
Si l'action a conservé tout son charme, la réalisation, en revanche, est assez décevante. Bien sûr il est difficile de rester objectif lorsqu'on connaît la superbe version *Amiga*, toutefois les graphismes auraient pu être plus soignés. Mais ne boudons pas notre plaisir car *Gee Bee Air Rally* est un programme existant qui comblera les amateurs de sensations fortes. (Disquette Activision pour *C 64*.) A.H.-L.

Type	***course d'avions***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



Version Amstrad

Très proche de la précédente, elle offre une action tout aussi passionnante. Alors, prenez place à bord du Gee Bee et envolez-vous pour une folle course contre la montre. (Disquette Activision pour *Amstrad*.) A.H.-L.

Type	***course d'avions***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



KILLDOZERS

L'ordinateur fou

Dernière production de Lankor, nouvel éditeur français issu des sociétés B & JL Langlois et Kyilkhor Création déjà connues pour *le Manoir de Mortville* sur *Atari ST*, *Killdozers* est plus qu'un simple jeu d'arcade. Aux commandes d'une espèce de char d'assaut, un dozer, vous avez pour mission de détruire l'Unicom. Cet ordinateur fou garde prisonnier plusieurs savants, que vous devrez libérer afin de parvenir à l'achèvement de votre tâche, et menace d'anéantir l'humanité grâce à des engins diaboliques que vous devrez combattre. Ces affrontements permettent de renforcer son dozer en pompant l'énergie vitale des ennemis présents. Il faut jouer sur les trois types de missiles que l'on a à disposition afin de parvenir à ses fins.
Du point de vue réalisation, *Killdozers* possède deux défauts. Le premier est le manque de maniabilité du dozer que l'on pilote. Il ne réagit pas toujours aux sollicitations du joueur et certains passages s'avèrent critiques. Autre point faible : le passage d'un tableau à l'autre (sur un niveau donné) ne s'effectue pas par défilement mais par remplacement de l'image présente à l'écran. Ce système se révèle anachronique et désagréable. Les autres éléments du jeu sont de bon niveau (graphisme, son, animation), et la présence d'un éditeur de tableaux est une bonne idée. Bref, un jeu bien réalisé qui plaira à certains... (Disquette Lankhor pour *Atari ST*.) M.B.

Type	***arcade***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

INTERNATIONAL SOCCER

Football

Il manquait un bon logiciel de football dans la ludothèque du *ST* et l'on attendait beaucoup de celui-ci. C'est un programme assez soigné et qui ne manque pas de qualités, mais on reste un peu sur sa faim. Vous jouez à deux ou bien contre l'ordinateur qui offre deux niveaux de difficulté différents. Avant de commencer une partie, vous en ▸



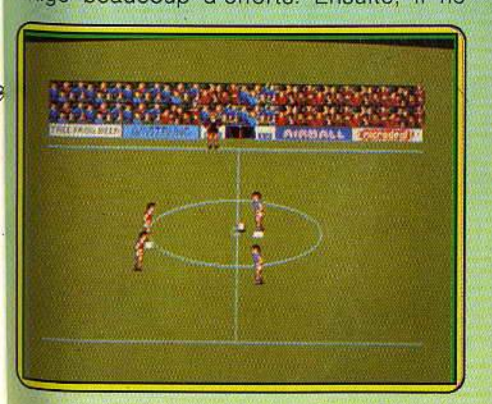
sélectionnez de nombreux paramètres : durée, match de jour ou nocturne, terrain sec ou mouillé, ainsi que la direction du vent. Pendant le match, une marque blanche indique le joueur que vous contrôlez.
Le jeu est assez complet mais nous regrettons la complexité du mode de contrôle et la confusion de certaines actions. Du côté de la réalisation on est également partagé entre d'honnêtes graphismes et un scrolling un peu haché.
International Soccer est attirant mais il ne tient pas toutes ses promesses. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*) A.H.-L.

Type — sport
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — C

BEYOND THE ICE PALACE

Le bien et le Mal

Dans un lointain passé, alors que les forces du mal se déchaînent, les vieux sages décident d'envoyer un homme pour ramener la paix. Vous descendez dans des cavernes infestées de créatures, non sans vous munir des armes que vous trouvez sur votre chemin. Vos ennemis sont nombreux et agressifs et les plus dangereux sont les créatures volantes qui se matérialisent autour de vous et qui disposent d'armes de jet. Il faut vraiment se battre pour gagner le moindre pouce de terrain.
A la fin du premier niveau, vous franchissez un précipice en sautant sur des pierres mobiles, au milieu de monstres déchaînés. C'est un passage très difficile, qui exige beaucoup d'efforts. Ensuite, il ne



reste plus qu'un monstre à détruire avant d'attaquer le niveau suivant.
La réalisation est assez soignée : d'agréables graphismes et surtout une animation très rapide. *Beyond the Ice Palace* aurait pu être un grand jeu, mais hélas le niveau de difficulté est exagérement élevé. C'est le type de programme qui crée une grande frustration. On est, plus d'une fois, tenté de prendre la disquette et de la projeter violemment à travers la pièce pour se calmer les nerfs. C'est vraiment dommage, car à part ce défaut, c'est un excellent programme. (Disquette Elite pour *Atari ST*). A.H.-L.

Type — action
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — C



Version Amstrad CPC

L'adaptation est totalement réussie compte tenu des capacités de la machine. Les graphismes et l'animation sont parfaitement réalisés et donnent au jeu la dynamique sans laquelle tout jeu d'action n'aurait pas droit de cité. L'environnement sonore est également irréprochable. Un grand bravo à Elite qui, décidément, nous gâte copieusement depuis quelque temps. (K7 Elite pour *Amstrad*). D. S.

Type — action
Intérêt — 17
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — n.c.

Pas d'accord

Cette version est effectivement réussie, mais elle présente le même défaut que celle du *ST* : un niveau de difficulté ridiculement élevé qui engendre la frustration. Pour moi, cela retire beaucoup d'intérêt à ce jeu, qui, par conséquent, ne peut prétendre à une notation aussi élevée.

VENOM STRIKES BACK

Mask, suite

Dans cette suite de *Mask*, vous incarnez Matt qui doit délivrer son ami Scott prisonnier d'une base Venom. Au début Matt ne possède rien pour se défendre ou se protéger. Mais bien vite, il peut mettre la main sur un des masques. Ceux-ci ont chacun une fonction distincte. Certains le protégent



totalement des attaques ennemies, d'autres lui permettent de tirer des missiles, quelques autres lui donnent des possibilités de vol et de tir groupé. Mais attention, ces masques ne possèdent qu'une quantité de charges limitée et elle s'épuise vite. De plus, il faut toujours essayer d'utiliser le masque le plus approprié à la situation. Outre les défenseurs qui revêtent les formes les plus diverses, vous devez franchir des obstacles (ponts mouvants, gouffre) en calculant votre déplacement ou en sautant ou volant au-dessus.
Les graphismes sont variés et bien rendus et l'animation très fluide. Une excellente musique de présentation sur plusieurs voies agrémente la version 128 K et les bruitages en cours de jeu sont efficaces. Un bon programme d'action, varié à souhait. (K7 Gremlin pour *Spectrum*) J.H.

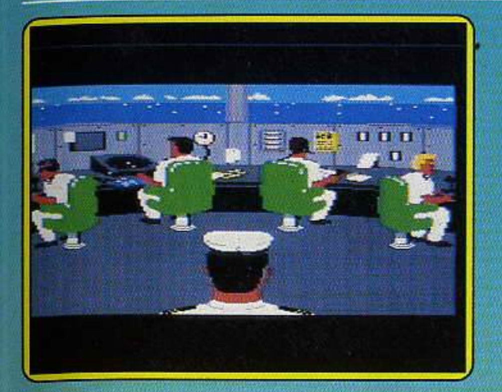
Type — action
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B

Version Commodore

La version *Commodore* de *Venon Strikes Back* est très semblable à celle testée sur *Spectrum*. Animation souple, graphisme coloré et précis, seule la bande musicale, de bonne qualité mais ininterrompue tout au long de la partie, risque de porter préjudice à votre concentration... (K7 Gremlin pour *C 64*) O.H.

Type — action échelle
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B





POWER AT SEA

Les marines

Accolade est une firme très prolifique depuis quelques mois et l'on peut s'étonner que, malgré la quantité de programmes développés, ceux-ci restent de très bonne qualité. C'est encore une fois le cas avec *Power at sea* qui vous permet de diriger la flotte américaine lancée à l'attaque du golf de Ley, tenu par les forces japonaises, lors de la dernière Guerre mondiale. Mais ne vous y trompez pas, il ne s'agit ni d'un wargame, ni d'une simulation mais d'un jeu d'action.
Depuis la mer vous bombardez les quatre bases ennemies puis, lorsqu'elles sont suffisamment affaiblies, vous faites débarquer les marines qui doivent s'en emparer. Au cours du combat, vous devez également faire front aux attaques aériennes japonaises, ou bien envoyer vos propres avions contre les destroyers japonais qui tentent de briser votre offensive.
Les excellents graphismes sont le point fort de ce logiciel qui offre une action variée et prenante, sans jamais devenir trop complexe. C'est un bon programme qui mêle agréablement beaucoup d'arcade avec un peu de stratégie. (Disquette Accolade pour *C 64*) A.H.-L.

Type ________ action
Intérêt ________ 15
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★★★
Prix ________ B

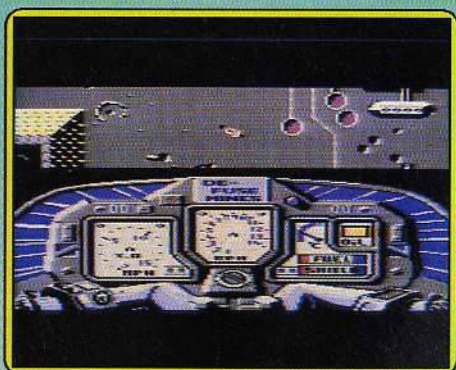
TRANSMUTER

Sous le feu ennemi

Les possesseurs de *XL* se réjouiront de l'arrivée de *Transmuter*, un bon shoot them up dans la lignée de *Nemesis*. En effet, ce programme s'inspire nettement de ce grand succès d'arcade dont il reprend la plupart des ingrédients. Vous pilotez un vaisseau dans des galeries, sous des tirs croisés ennemis et lorsque vous détruisez vos adversaires vous avez accès à des armements supplémentaires ou vous pouvez augmenter votre vitesse.
A la fin de chaque secteur vous affrontez un immense vaisseau-mère, avant de passer au suivant. L'action est difficile mais prenante et comme dans tous les programmes de ce type, les premiers instants de jeu sont les plus rudes, car votre vaisseau est lent et dispose d'une puissance de feu très limitée. Si vous tenez le coup, vous pouvez ensuite vous procurer un laser très efficace qui facilite votre progression.
La réalisation est assez moyenne : les graphismes ne sont pas ce que l'on a vu de mieux, mais on les oublie vite dans le feu de l'action. *Transmuter* est un bon shoot them up qui aurait mérité plus de soin au niveau de la réalisation. (K7 Code Masters pour *Atari XL/XE*.) A.H.-L.



Type ________ shoot them up
Intérêt ________ 13
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ A



RED MAX

Sauve qui peut !

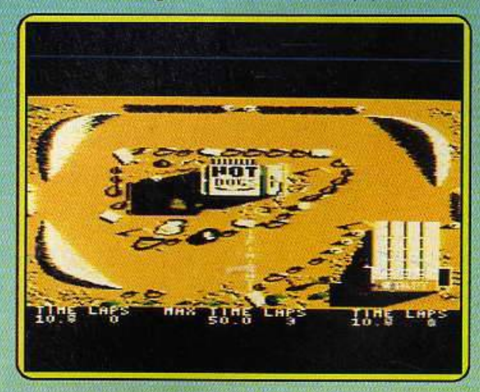
Dans le futur, alors que le soleil se transforme en super nova, les derniers survivants se sont réfugiés sur la Lune. Ils placent celle-ci sur une orbite qui lui permet de quitter le système solaire, puis se mettent en hibernation. Vous êtes réveillé par une alerte, car des renégats ont placé des mines sur toute la surface de la planète. Vous enfourchez votre moto et partez à la recherche de ces mines afin de les désactiver. Ensuite, vous réveillez le reste de l'équipage qui est encore en léthargie. L'action demande beaucoup de précision ainsi que d'excellents réflexes car vous devez conduire votre véhicule dans des conditions difficiles.
Les graphismes et l'animation sont honnêtes, mais le terrain sur lequel vous évoluez, qui est vu de dessus, n'occupe, hélas, que le tiers de l'écran. Les cadrans de contrôle de votre moto sont situés en dessous et ils tiennent une place disproportionnée par rapport à leur utilité.
Red Max est un programme qui exige beaucoup d'adresse et qui engendre souvent la frustration. Il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans le jeu et l'on se demande souvent si cela en vaut la peine. (K7 Code Masters pour *Atari XL/XE*.) A.H.-L.

Type ________ action
Intérêt ________ 11
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ A

BMX SIMULATOR

Vélocross

Ce programme vous propose de participer à une course de vélocross en affrontant l'ordinateur ou un autre joueur. Tout au long des sept circuits disponibles, vous vous frayez un chemin au milieu de toutes sortes d'obstacle qui vous posent bien des problèmes. C'est un jeu assez difficile à maîtriser mais qui ne manque pas d'intérêt. L'ordinateur est un redoutable adversaire qui vous distance très facilement lors des premières parties, ce qui est assez frustrant. A cet égard il est beaucoup plus amusant de jouer à deux. C'est un logiciel très technique qui demande beaucoup de précision.



La réalisation est soignée, avec des graphismes et une animation de qualité. Il vous est possible de revoir la course, grâce à une option « action/replay », et même d'utiliser un ralenti, ce qui vous permet d'analyser vos erreurs et d'améliorer votre technique.
En revanche, cette version offre moins de parcours différents que celles des autres ordinateurs. Un programme, intéressant mais difficile, qui manquait dans la ludothèque de cette machine. (K7 Code Masters pour *Atari XL/XE*.) A.H.-L.

Type ________ sport
Intérêt ________ 14
Graphisme ________ ★★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★★
Prix ________ A



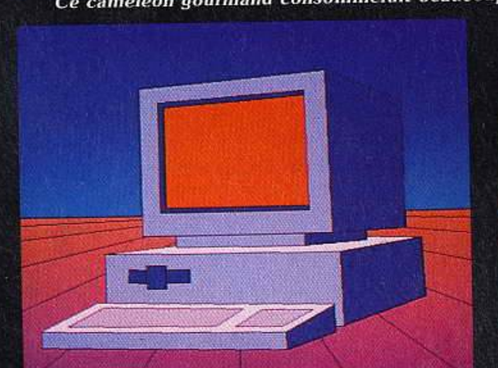
La fusée-lutin augmente de taille pendant qu'elle se déplace, tandis que le décor reste fixe...

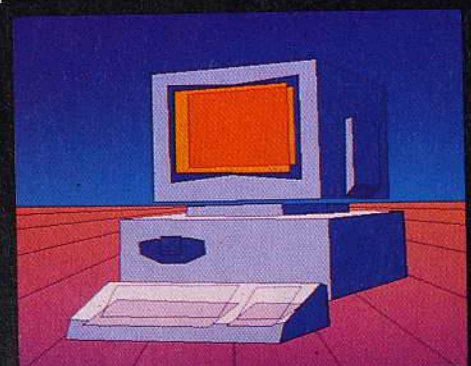


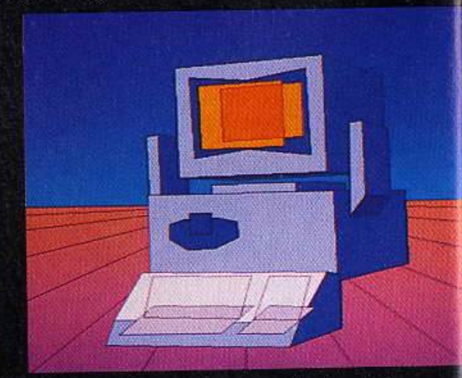




Ce caméléon gourmand consommerait beaucoup de mémoire, certes le décor est unique mais l'animation oblige à redessiner beaucoup de choses.







Les coordonnées des sommets de tous les éléments de l'ordinateur se déplacent mais aucun point nouveau n'apparaît pour créer le robot.

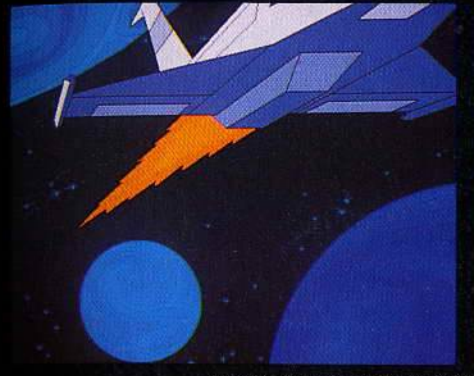
Les secrets de l'animation

Le dernier *Tilt* testait les principaux logiciels d'animation... que les vrais pros n'utilisent pas. Ils emploient des méthodes très différentes selon les effets recherchés. *Tilt* a arraché leurs secrets aux programmeurs de *Gunship*, de *Pirates*, de *Defender of the Crown*, de l'*Arche du Capitaine Blood*. Explosif !

Après avoir bouclé le dossier sur les logiciels d'animation présenté dans le dernier numéro de *Tilt*, une horrible angoisse nous étreignit : la rédaction n'allait-elle pas sombrer sous les coups de fil de lecteurs déçus de ne pouvoir réaliser, à l'aide des programmes testés, le tournoi de *Defender of the Crown*, les scrollings véloces de *Goldrunner*, les acrobaties des Jet, F16 ou Cessna au-dessus de paysages reconstitués sur l'écran des simulateurs de vol ? Nous avons voulu savoir comment se font les meilleures animations des jeux que nous testons. Comprendre pourquoi les résultats sont, sans doute définitivement, hors d'atteinte des programmes disponibles dans votre boutique favorite.

Le Moyen Age ressuscité

L'écran représente une place de tournoi. Votre adversaire galope vers vous, lance en avant. Vous dirigez la vôtre pour désarçonner le chevalier qui grossit en se rapprochant. Le point d'impact de votre arme, à la base du bouclier de l'autre, va-t-il vous permettre de l'éjecter de sa monture ? Pas le temps de réfléchir : l'angle de vision se modifie, ce qu'on appelle au cinéma un changement de plan : vous voyez maintenant la scène de profil. L'un des combattants a vidé les étriers. Le jeu continue. Ces quelques secondes durant lesquelles vous galopez par l'intermédiaire d'un écran animé avec une perfection quasi cinématographique produisent une sensation de relief à vous cou



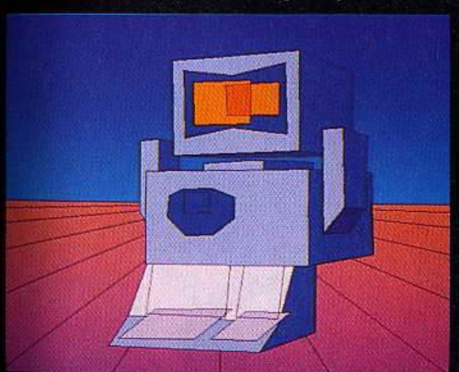
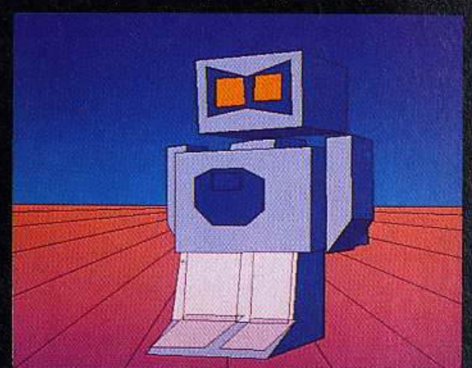
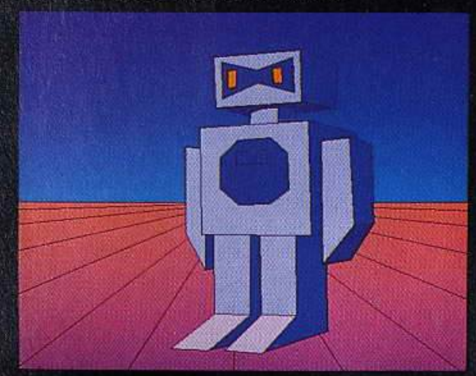


Un dessin unique de la fusée a été agrandi à plusieurs échelles et déplacé à chaque image : voici la fausse 3 D.





Le papillon change de forme, la tête aussi tandis que le coup de langue oblique oblige à redessiner une zone de 1/3 de l'écran.

Un micro peut se charger de gérer la transformation, si on lui donne l'image d'arrivée et celle de départ. Il fera tous les calculs.

per le souffle et marquent le sommet, par nature provisoire, de l'art d'animer des personnages, premier aspect principal de l'animation logicielle.
Avez-vous remarqué que dans la plupart des programmes les héros sont le plus souvent représentés de profil ? Rares sont les sprites, les lutins, c'est-à-dire les personnages mobiles, qui donnent l'illusion du relief, d'exister en trois dimensions. Ce style d'animation repose sur une répartition du travail entre graphistes et programmeurs. Les graphistes mettent au point les lutins, avec toutes leurs positions, en nombre suffisant pour donner une illusion de fluidité. Les programmeurs organisent la succession des positions sur l'écran pour créer le mouvement. Le nombre de dessins par mouvement dépend du niveau d'ambition des auteurs ainsi que de la vitesse des gestes. En principe un mouvement très rapide exige peu d'étapes intermédiaires : hache levée, hache baissée, un mouvement lent consommera plusieurs positions du bras entre le moment où vous levez votre arme au plus haut et celui où elle entaillera le crâne de votre adversaire.
Les deux aspects — dessin des sprites et la programmation elle-même — sont clairement séparables : l'outil des graphistes sur *ST* et *Amiga* sont *Degas* et *Deluxe Paint II* (chez beaucoup d'éditeurs américains, Cinemaware ou Microprose aussi bien que chez les éditeurs français), tandis que les programmeurs manient le C et l'Assembleur.
C'est sans doute Cocktel Vision, dont les graphistes travaillent à Boulogne et envoient leurs œuvres aux programmeurs à Bordeaux, qui marque le mieux la différence des fonctions. Décomposer le sprite en plusieurs éléments (dessiner séparément les bras, les jambes, la tête, les yeux) donne plus de travail aux programmeurs mais présente deux avantages principaux : d'abord en combinant les mouvements des différentes parties du corps, d'obtenir un très grand nombre de variantes (certains personnages de *Pirates* avec trente-deux images de base par personne pourront prendre une centaine d'attitudes au cours du jeu par suite de ce découpage en éléments, tout en occupant quatre kilo-octets de mémoire, ce qui est remarquablement peu). Ensuite, limiter la surface des éléments mobiles fait gagner de la place en mémoire : plutôt que de stocker quatre personnages complets mieux vaut stocker quatre expressions du visage et quatre mouvements du bras.

Simuler la profondeur

Robert Landero, directeur artistique chez Cinemaware revient sur l'animation de *Defender of the Crown*. Le travail initial a commencé avec *Aegis Animator*. L'arrivée vers l'écran du chevalier que combat le joueur a demandé une trentaine d'images, de taille croissante. L'impression de mouvement dans le sens de la profondeur est obtenue seulement par la variation de la taille du lutin en cours d'animation. Mais Cinemaware a perfectionné le résultat en mettant au point son propre pro- ▶







La voiture est fixe, proche du joueur, le dernier plan de collines qui se découpent sur l'horizon reste invariable. En revanche...







Le programmeur doit gérer les gouttes-lutins, et leurs deux formes, avant et après le rebond sur le sol qui les fait exploser.

gramme d'animation. Quand nous voulons en connaître le détail, Robert Landero réplique : *« Appelez-le comme vous voulez, mais son fonctionnement doit rester secret. »*
Les caractéristiques communes des animations de ces aventures : fond statique, changement



Dans Pirates les quatre visages diffèrent ...

d'écran par substitution d'images à une autre, sprites de personnages animés se déplaçant « à la surface de l'écran » n'empêchent pas d'aller assez loin dans l'illusion de la 3D.
La variation de la taille des sprite au cours de leurs évolutions simule des déplacements « en profondeur ». La représentation de salles en perspective (comme dans *Crafton et Xunk*) aboutit au même résultat sans changement d'échelle des personnages. Mais ceux-ci, au lieu de se déplacer horizontalement se meuvent en diagonale, sur une grille aux mailles en forme de losanges. Au lieu de les présenter de profil (vers la droite ou vers la gauche), on les voit de trois-quarts. Ils se déplacent en diagonale de l'avant vers le fond de l'écran et inversement. Quatre attitudes de base sont nécessaires et les programmeurs doivent distinguer les quatre impulsions initiales du joystick. Encore faut-il saisir la nature de l'impact des décisions des joueurs. Si leurs ordres sont de simples déclencheurs d'animations entièrement pré-déterminées, le travail des programmeurs s'apparente à de la couture. Le programme aura une structure simple : « coller » la partie d'image n° 1 sur tel emplacement de tel fond à l'instant un, puis « coller » la partie d'image n° 2 sur tel emplacement voisin du même fond à l'instant deux, un dixième ou un

Il faut trente images
pour que le chevalier arrive
à votre rencontre. Renversant !
On se croirait au cinéma.
Fixer chaque lutin
au bon emplacement
sur le décor s'apparente
à la haute couture.

vingtième de seconde après. L'opération répétée autant qu'il est nécessaire, avec des morceaux d'images représentant des sujets animés donne de bons résultats mais laisse les joueurs spectateurs. L'intervention dans le déroulement de l'histoire passe par les dialogues ou les icônes *(Shadowgate*, à *Kings of Chicago.)*

S'il avance encore, je le fais mourir !
Si l'on souhaite une animation interactive, il faut prévoir à chaque affichage, une batterie de tests : le sprite est-il sur les parties de l'écran où il peut se trouver, quel est la dernière impulsion du clavier (ou du joystick, de la souris). Selon les cas le test choisira entre plusieurs possibilités et affichera à l'écran des images variées combinant le déplacement du sprite et un changement de forme. Les personnages



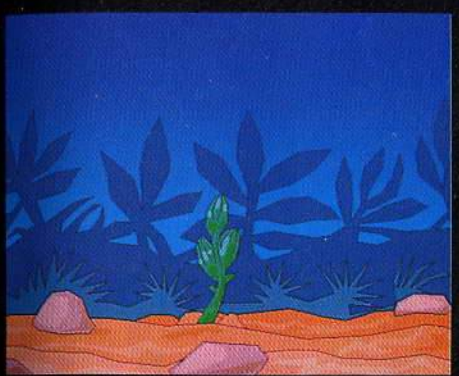
Seule la zone des yeux est retravaillée.

se baladent donc sur une sorte de carte don les secteurs soumettent au programme de tests particuliers et laissent aux sprites des lati tudes de déplacement différentes : on conçoi sans peine que tous les micros n'accepteraien pas vingt-cinq fois par seconde d'exécuter de programmes complexes aux multiples bran chements logiques avant même de savoi quelle image chercher et où l'afficher. Le *Bar barian* de Psygnosis comme celui de Palac Software fournissent des exemples frappants On peut, à la limite, les considérer comme de curseurs sophistiqués !
La qualité de l'animation, avant même l déploiement de ressources techniques, repos sur le réalisme des mouvements. Les artiste





Les décors du bords de route donnent l'impression de vitesse. Ils sont des lutins qui changent de taille en s'« éloignant » de l'écran.





Il superpose ensuite plusieurs images du centre de l'écran dessinées par les graphistes, les stades de croissance de la plante.

des siècles passés étudiaient l'anatomie et s'entraînaient à dessiner les personnages nus pour obtenir des attitudes naturelles même dans des compositions avec des modèles habillés des pieds à la tête.
Certains graphistes se sentent suffisamment assurés pour créer des animations en s'appuyant sur leurs seules imagination et intuition comme Michael Haire de Micropose.

L'outil d'animation de Microprose au travail.

L'équipe de Coktel Vision, qui travaille sur leur projet *Kilombo*, une aventure/action parmi les esclaves d'une grande plantation, a commencé par animer des silhouettes simplifiées des personnages pour juger du rythme et de la souplesse du résultat.
C'est seulement quand les mouvements ont été mis au point que les graphistes ont travaillé à donner leur aspect définitif aux différents protagonistes du logiciel.
D'autres encore s'appuient sur des images digitalisées, voire des extraits de films vidéo. Cinemaware ou Palace Software avec *Barbarian* ont ainsi appelé le réel à s'unir aux talents de leurs programmeurs.
Une phase du travail d'animateur échappe complètement aux joueurs : la mise au point, parfois avec des logiciels grand-public, des mouvements, image par image, au ralenti, correction d'un pixel qui dépasse, nouvelle vision du résultat, modification supplémentaire, etc.

L'animation par les couleurs

Sans développer de programmes spécifiques, les programmeurs peuvent se servir des fonctions de cycle des couleurs des programmes graphiques. En décidant un cycle entre différentes nuances de bleu, faire couler une rivière, animer la surface de la mer, deviennent des jeux d'enfants, si l'on dispose de *Deluxe Paint* ou de tout autre programme graphique de qualité. Mais le recours trop systématique à ce procédé lasse vite, à moins d'y travailler avec beaucoup d'imagination.
Ces fonctions permettent, en effet, d'animer l'ensemble d'un écran sans consommer trop de ce précieux espace des disquettes.

> Utiliser les fonctions de cycle des couleurs c'est tricher. Mais cela transforme tout l'écran et peut donner des résultats spectaculaires. Et cela économise le précieux espace de la disquette.

Pour *Rocket Ranger*, en cours de mise au point, Cinemaware manipule les couleurs afin d'obtenir de très spectaculaires mutations des écrans qui passent de la couleur au noir et blanc en une atténuation très fluide des teintes, sans saut de nuances ou scintillement.



Un test du mouvement : les six étapes du geste.

Les beaux scrollings ne coulent pas de source !

Un décor multicolore de pyramides, quelques faces grimaçantes en bas-relief. Un ou deux engins sommeillent au bas de l'écran d'un « space invader ». La lumière du lecteur de disquettes s'éteint. Effleurez le joystick ou la souris. Le décor commence à défiler, insistez, il accélère tandis qu'une pluie d'engins agressifs déboule du haut de l'écran. Le défilement de l'écran devient si rapide que l'œil saisit mal les décors. Les ennemis saisissent bien l'intérêt pour eux de cette accélération incontrôlée et votre engin explose en une gerbe de feu.
Ici les engins sont des sprites, tout comme les personnages des aventures/action. Mais avec ▶

un changement de priorités : pas de transformation du sprite lui-même (ou peu) mais l'attention se porte sur la gestion de leurs trajectoires, des impulsions envoyées par la souris, le joystick ou le clavier, ainsi que par leurs collisions. En revanche, le déroulement des décors, le scrolling, pose des problèmes originaux. Les scrollings constituent le deuxième grand volet de l'animation. Les lents posent plus de problèmes que les rapides : sur un *Atari* un écran mobilise 32 kilo-octets en mémoire. Déplacer tout l'écran d'une ligne est une lourde opération pour le processeur. Et comme il doit en plus gérer plusieurs sprites, détecter leurs collisions éventuelles voire s'occuper du son, il ne saura pas répéter vingt-cinq ou cinquante fois par seconde cette opération. Il y aura quelque part sur l'écran un petit problème, on verra une ligne sauter, ou un scintillement. Si l'action se déroule à un train d'enfer et que les déplacements s'effectuent en décalant l'écran de huit ou seize lignes à la fois, les petits problèmes passeront inaperçus puisque l'œil ne saura pas les fixer. Sur ce plan, l'*Amiga* dont le processeur 68000 est soulagé par des co-processeurs, est nettement avantagé par rapport au *ST* dont le 68000 travaille en solo. Il gère sans problème des scrollings horizontaux.

Aucun avion ne vole par saccades

Votre avion perd de l'altitude. Vous commencez à distinguer les détails du sol. La piste grossit, des collines pyramidales bossèlent l'horizon. Les principaux bâtiments deviennent visibles. Mais arrivé au-dessus de la piste, à basse altitude, au niveau de la tour de contrôle, votre vitesse est trop importante. Remettez les gaz. Tournez autour des hangars de l'aéroport que vous voyez sous toutes leurs faces en perspective. Revenez dans l'axe de la piste à petite vitesse. L'avion se pose. Comment l'écran arrive-t-il à animer en trois dimensions un paysage selon une infinité virtuelle de points de vue ? Les simulateurs illustrent au mieux le troisième pan du problème, celui du mouvement dans un univers en 3D.

Nous avons interrogé Sid Meyer qui travaille chez Microprose : à propos de *Gunship*, un simulateur d'hélicoptère aux paysages particulièrement soignés, en 3D (montagnes, rivières, armées ennemies) tout en restant rapide. Le mouvement s'effectue au rythme de quatre à cinq images par seconde. Les images sont calculées en temps réel. L'action se déroule sur cinquante à cent milles carrés. (200 km²). Les plus petits détails représentés sont les chars d'assaut. L'infanterie se manifeste seulement par le nuage de poussière qu'elle soulève.

Il n'existe pas de « maquette » du paysage. Ce sont des banques de données qui en font office. L'une d'entre elles regroupe les positions des éléments du paysage (montagnes, rivières, routes). Une autre précise à quoi ressemble une colline, une route, une rivière. Un troisième élément permet le repérage des éléments mobiles (en particulier de l'hélico). C'est au programme de calculer quatre fois chaque seconde, en combinant ces éléments, ce qui doit s'afficher à l'écran.

— Comment avez-vous obtenu un programme si rapide ?

— C'est le résultat de deux ans de travail, de deux ou trois réécritures d'un programme en langage machine. De plus les éléments contiennent le moins possible de points pour se calculer vite. La partie qui assure l'animation occupe environ 40 Ko sur la disquette.

— Avez vous utilisé des programmes graphiques ?

— Non, les instruments de programmation mis au point par Microprose doivent être rapides et générer du langage machine. Ils ne sont ni faciles à utiliser, ni très conviviaux.

Les algorithmes ont de jolis reliefs

Commandant du vaisseau Tilt dans *Starfligt* d'Electronic Arts, je le dirige vers la sixième planète d'une des centaines d'étoiles accessibles. Je me satellise. J'ordonne au navigateur d'entamer les manœuvres d'atterrissage. La planète tourne sur l'écran du *PC*. J'ordonne l'atterrissage. Je choisis sur une carte la destination du vaisseau. Puis la planète grossit sur l'écran, le *PC* entame un zoom vertigineux qui me fera apercevoir sans cesse plus de détails jusqu'à l'atterrissage sur un terrain ondulé et multicolore. D'aussi spectaculaires atterrissages me sont réservés sur chacune des centaines de planètes, chaque animation me fait découvrir des paysages différents.

> Les animateurs choisissent leurs priorités. Sur les simulateurs de vol tout est subordonné à la vitesse. Un vrai avion ne stoppe pas en l'air pour attendre que se termine le calcul du paysage !

Je dirige l'arche du Capitaine Blood, le vaisseau fonce au ras des collines représentées en silhouettes bleues. Je ralentis ou accélère, monte où descend à volonté. Malgré la ressemblance des résultats avec les simulateurs, ces animations forment un quatrième type, soumis à un bel avenir. Comment, en effet, les malheureuses disquettes peuvent-elles aller générer des reliefs différents sur plusieurs centaines de planètes sachant que l'on peut les observer selon une infinité d'angles différents et qu'un écran « mange » plusieurs milliers d'octets ?

La ruse vient de ce que les coordonnées des surfaces des planètes si nombreuses sont calculées au moment d'être affichées, et non pas stockées en mémoire.

Didier Bouchon a programmé l'*Arche du Capitaine Blood* :

— Comment as-tu dessiné les reliefs des planètes que l'on survole. As-tu préalablement dessiné un plan ?

— Il n'y a pas de carte, c'est un algorithme de calcul qui décide de l'aspect des surfaces. Si l'on voulait stocker la géographie de chaque planète, cela prendrait beaucoup trop de place.

— La partie du programme gérant l'animation des surfaces est-elle importante ?

— Non, mais elle est difficile à donner avec précision puisqu'elle est répartie en plusieurs sous-programmes disséminés. Disons à peu près vingt kilo-octets. En revanche, en mémoire centrale, le programme utilise un gros buffer d'images. (Un buffer est une « salle d'attente » des données, permettant de stocker les coordonnées calculées aussi vite que la machine en est capable et affichées sur l'écran au rythme exigé par l'action).

— Les planètes diffèrent-elles chaque fois qu'on va les voir ?

— Non, parce que le générateur de nombres et de coordonnées utilisé part de la « graine » de la planète, constituée par ses coordonnées dans l'espace. A partir de ce petit nombre de données, le programme calcule une surface irrégulière dont des profils sont représentés par des lignes bleues à l'écran.

— C'est-à-dire que la surface de la planète pourrait être calculée et représentée avec une trame plus serrée ?

— Oui, elle est calculable, à partir des données de la « graine » pour tous les points. Donc certains pics ont un sommet entre deux des lignes affichées et n'apparaissent pas à l'écran. Mais si l'on voulait calculer plus de points, le vaisseau ne pourrait pas voler aussi vite, la machine ne suivrait pas.

— C'est la même méthode de calcul pour toutes les planètes ?

— Dans son principe oui, mais certaines variables changent pour éviter que les planètes aient la même allure.

On pourrait, à l'avenir, essayer de mélanger ces méthodes de calcul avec les techniques des simulateurs de vol. Mais on risque de buter sur des questions de rapidité. C'est la représentation du relief qui provoque les problèmes : dans un simulateur de vol, l'horizon est plat. Quand l'avion évolue, la ligne d'horizon reste une ligne, les détails du paysage apparaissent quand ils sont assez proches. Si le paysage est en relief, cette ligne est calculée, ainsi que tous les reliefs sur une très grande surface. Il faut alors un trop long temps de calcul...

Au-delà des aspects propres à chaque grand type d'animation, les programmeurs chargés de l'animation des jeux rencontrent des problèmes communs.

Les animations ne se déménagent pas

Les graphismes passent d'une machine à l'autre, mais les animations s'accrochent !

Lors de l'adaptation d'un jeu d'une machine à une autre, le transfert des graphismes ne pose pas de problèmes insurmontables. A condition de développer sur des *PC* assez puissants ou sur l'*Amiga*, aux meilleures capacités graphiques, le transcodage des images est effectué par un programme qui simplifie l'image et l'adapte aux capacités des *ST*, *PC*, *CPC* ou *Thomson*. En revanche les animations exigent une re-programmation complète. Ceci explique pourquoi Microprose met son

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®



LE 1er LOGICIEL DE JEUX VENDU A UN MILLION D'EXEMPLAIRES AUX USA EN UN MOIS!

La Princesse ZELDA est retenue captive par l'infâme, l'ignoble GANON, dont le seul but est de régner sur le monde par la terreur. Pour sauver la belle, vous devez découvrir et réunir les 8 parties de Triforce qui donnent accès au Labyrinthe. Serez-vous à la hauteur?







SORTIE NATIONALE EN JUIN

RAD RACER

ENTREZ DANS LA COURSE EN 3D*

Etes-vous prêt à affronter la vraie dimension de la course automobile? Avec ce logiciel les émotions prennent tout leur relief et vous êtes vraiment dans la peau d'un pilote de Formule 1!









SORTIE NATIONALE EN JUIN

* Jeu livré avec lunettes spéciales 3D

PUBLICITE CLAUDE MICHEL/AGAB INT

BANDAÏ FRANCE
RUE DE L'INDUSTRIE - Z.I. EPLUCHES
95130 SAINT OUEN L'AUMONE -
TEL.: (1) 30 37 83 51

Nintendo®

point d'honneur à ne pas transcoder bêtement les programmes, mais le plus souvent à reprogrammer les versions d'un logiciel qui tournent sur des machines différentes. Ce luxe s'appuie donc sur une nécessité.

Plus près de toi machine !

Les animations des programmes de jeu exigent beaucoup de compétence de la part des programmeurs, qui ne peuvent pas s'aider des logiciels disponibles. Leur objectif est en effet de résoudre un problème spécifique, car les méthodes diffèrent du tout au tout selon qu'on programme une aventure, un « space invader » ou un simulateur de vol. Ils doivent tenir compte des limitations propres à chaque machine (par exemple tenir compte de la variété des vitesses des *PC* dont la fréquence d'horloge interne rendra le même jeu désespérement lent ou injouable de rapidité). Ils sont contraints de programmer au plus près de la machine, en langage machine, pour gagner du temps d'exécution. Ils doivent jouer de toutes les particularités des processeurs, y compris celles qui n'avaient pas été prévues par les concepteurs des circuits.
Ainsi les processeurs vidéo de l'*Amstrad CPC* se trafiquent plus facilement que ceux de l'*Atari ST*. Ainsi l'*Amiga* fait des scrollings verticaux et horizontaux superbes, mais l'*Atari ST* renacle à déplacer horizontalement les 32 000 octets de ses écrans graphiques.
Au contraire, les progiciels d'animation doivent savoir faire le plus de choses différentes possibles et une lenteur raisonnable leur est facilement pardonnée. En revanche les acheteurs exigent une simplicité absolue d'utilisation, des manipulations minimums et un affichage immédiat des décisions prises par les utilisateurs. Les programmes peuvent occuper toute la disquette et monopoliser le processeur principal du micro. Son et animation posent des problèmes aigüs de compatibilité, qu'une programmation ne résout pas.
L'évolution du matériel risque-t-elle de bouleverser les méthodes d'animation de jeu ?

Ils le crient
sur tous les toits :
nous sommes prêts pour
les animations de demain.
Que les disques optiques
numériques, les disques
compacts interactifs arrivent !
Vous verrez des merveilles !

L'avenir s'écrira sur les CDI

Tous les éditeurs, tous les programmeurs sont d'accord : il y aura des jeux étonnants sur *CDI*. Le *CDI* c'est le « Disque Compact Interactif ». A peu près l'équivalent de mille disquettes 600 mégaoctets d'information. Pas tout de suite bien-sûr. Première, excellente et unique-raison : pour écrire des jeux sur *CDI*, il faut que des lecteurs enregistreurs de *CDI* soient disponibles. Rendez-vous dans deux ans dans les *Tilt* n° 70 et suivants pour assister au démarrage explosif du nombre de softs sur ces supports. A moins que, comme souvent en matière de micro, le processus ne prenne un peu de retard.
Tous les problèmes techniques du matériel ne sont pas réglés. Atari, Philips, Sony n'en collaborent pas moins avec des éditeurs de jeux, notamment français, pour que la sortie en masse de ce support coincide avec la sortie de jeux de qualité. Car les principaux éditeurs affirment qu'ils sont prêts à sauter le pas.
Les programmeurs voient la diffusion du *CDI* comme une libération. En effet, la taille limitée des mémoires de masse, des disquettes, les ennuient énormément. Ils ont l'impression de travailler à créer une minorité de leur temps et de passer le plus clair de leur énergie et d'utiliser leurs qualifications les plus pointues à grignoter des octets pour faire tenir les programmes et les données sur les disquettes trop exigües.
Dès qu'ils parlent concrètement, leur point de vue se comprend : animer un sprite à vingt-cinq ou cinquante images par seconde se pratique aujourd'hui avec des objets ou personnages en translation simple, qui se déplacent sur l'écran mais changent peu de forme. Si l'ordinateur lit sur le *CDI* et stocke en mémoire centrale plusieurs dizaines de mouvements on peut espérer des animations fluides sans saccades, proches de la qualité des mouvements du cinéma. Aux programmeurs de se débrouiller pour « cacher » dans les temps morts de l'action ou du scénario les moments des accès aux données. Non seulement les animations deviendront quasiment parfaites, mais encore on pourra en multiplier le nombre et la durée.
L'appel aux animations obtenues par des caméra-vidéo, plus ou moins retravaillées donnera lieu, pour leur production, à d'intérressants tournages : des acteurs joueront plusieurs variantes d'un scénario, pour que leurs gestes, retravaillés par des logiciels graphiques, servent de support à des animations au réalisme inégalé. Ces territoires des fictions interactives resteront longtemps un terrain d'aventures incomparables.
Le problème sera de programmer assez astucieusement pour précalculer et stocker sur disque le maximum d'images. Ainsi pour les simulateurs de vol : les bases de données de paysages qui font l'objet de la douzaine de disquettes de *Flight Simulator* les « scenery disk » passeront sur le disque, Et les avions rencontrés, qui occasionnent les mouvements les plus rapides, pourront être stockés à différentes échelles et presque sous tous les angles en couleur et non plus calculés en représentation filaire. Car le temps de calcul d'objets complexes et en couleur par les micros interdit absolument qu'ils participent à des animations calculées en temps réel. Reste, comme le remarque Sid Meyer, que *« si le CDI offre beaucoup de possibilités, on ne mesure pas la qualité d'un jeu au nombre d'images et à la durée des animations. On jugera toujours si un jeu est bon ou non. Le CDI ne garantira pas automatiquement de bons résultats ! »*
Dany Boolauck, Denis Schérer

Entretien avec Michael Haire

— Vous êtes graphiste chez Microprose. Lors de la phase de conception des animations, recevez-vous des directives précises ou êtes-vous libre de créer selon votre inspiration ?
— Tout dépend du jeu, des créateurs, et des contraintes techniques. Les simulations par exemple ne laissent pratiquement aucune marge de liberté. Mettre au point un jeu est un travail d'équipe.
— Une séquence d'animation type demande beaucoup de temps de travail ?
— Nous commençons par dessiner les imaged de base, ce qui prend, en gros, trois jours. Ensuite interviennent les problèmes liés à la complexité de la situation, problèmes qui peuvent nous retenir plus longtemps.
— Comment procéder-vous pour obtenir l'animation d'un mouvement ? Vous travaillez sur des modèles ?
— L'artiste se base essentiellement sur son jugement, voire sur son intuition.
Par exemple, un de mes collègues est un passionné de voiliers.
Il a donc réalisé l'animation des séquences dans lesquelles apparaissent les bateaux et l'océan dans *Pirates*.
Nous avons testé plusieurs maquettes avant d'obtenir la version finale.
— Combien d'images utilisez-vous pour un mouvement donné ? Par exemple un personnage qui voudrait fendre du bois à la hache ?
— Nous le ferions en six ou huit images. Bien entendu, on pourrait obtenir une meilleure fluidité du mouvement, il suffit d'augmenter le nombre d'images. Mais il faut constamment se préoccuper de l'espace mémoire occupé par le programme.
— Les techniques d'animations diffèrent-elles sur un 8 bits ou sur un 16 bits ?
— Si nous travaillons sur *C64*, les limites de la machine concernant les couleurs et la résolution nous simplifient le travail. Pour obtenir une animation convenable sur cette machine, il faut que les dessins soient relativement petits. Ainsi, nous ne sommes pas obligés de faire une animation complexe et trop précise des mouvements. En revanche, les problèmes sont différents sur un 16 bits : les possibilités sont plus grandes, l'animation gagnera en souplesse à condition que le travail soit plus fin, donc plus complexe et plus difficile à réaliser.
— Le décor de pratiquement tous les jeux d'aventure sont statiques. Peut-on imaginer un décor où l'on verrait les herbes hautes ondoyer sous la brise et les reflets du soleil changer selon l'heure du jour ?
— Nous voulons y arriver, mais les possibilités des machines ne suffisent pas encore…

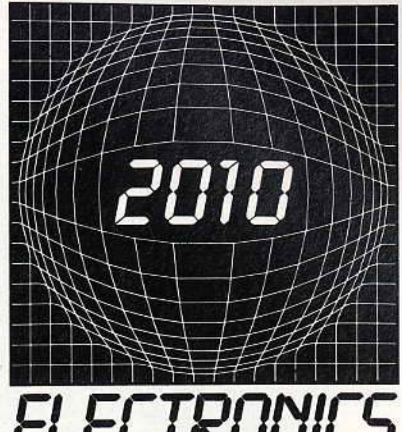
LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

OPERATION COUP DE POINTS !

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX



71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

OPERATION COUP DE POINTS !

JUSQU'A 20 % DE REMISE

CEUX QUI SE DISENT MOINS CHER N'EN FONT PAS AUTANT

LES PLUS 2010

LES MEILLEURS PRIX

TOUS TITRES DISPONIBLES

ESSAI POSSIBLE DE TOUS LES JEUX EN MAGASIN

ECHANGE OU REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX

CHOIX PERMANENT D'OCCASIONS TOUTES MARQUES

RACHAT POSSIBLE DE TOUT MICRO RECENT AU MEILLEUR PRIX SANS OBLIGATION D'ACHAT

MISE EN DEPOT VENTE MICRO-INFORMATIQUE VIDEO - HI-FI - SON

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H

SEGA

CONSOLE SEGA + HANG-ON**	790 F
CONSOLE SEGA + HANG-ON + OUT RUN***	890 F
PHASER + 3 JEUX**	449 F
LUNETTES 3 D** + MISSILE D	499 F
CONTROL STICK*	149 F
JOYSTICK SPEED KING*	149 F

CARTES SEGA : 169 F*
ou 6* – reprise 2*
MY HERO – GHOST HOUSE
TEDDY BOY – TRANSBOT – SUPER TENNIS – F 16 FIGHTER – SPY VS SPY – BANK PANIC

MEGA CARTRIDGE : 219 F*
ou 8* – reprise 3*
CHOPLIFTER – FANTASY ZONE
BLACK BELT – PRO WRESTLING
THE NINJA – ALEX KIDD
WONDER BOY – QUARTET
ZILLION – SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR – ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX – ENDURO RACER
KUNG FU KID – GLOBAL DEFENSE
WORLD SOCCER – GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL – GREAT BASKET
GREAT VOLLEY – GREAT BASE-BALL

TWO MEGA : 269 F**
ou 10* – reprise 4*
OUT RUN – SPACE HARRIER – ROCKY
FANTASY ZONE II – ZAXXON

4 MEGA : 299 F**
AFTER BURNER

NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + MARIO BROSS****	990 F
PISTOLET ou 12* – reprise 5*	299 F

CARTOUCHES DE JEUX : 249 F**
ou 10* – reprise 4*
SUPER MARIO BROSS
EXITE BIKE – MATCH RIDER
WRECKING CREW – GOLF
PRO WESTLING – FOOTBALL
SLALOM – TENNIS
VOLLEY BALL – BALLON FIGHT
CLU CLU LAND – ICE CLIMBER
PINBALL – KUNG FU
URBAN CHAMPION

CARTOUCHES : 199 F*
ou 8* – reprise 3*
DONKEY KONG
DONKEY KONG 3
POPEYE

SERIE PISTOLET : 249 F**
ou 10* – reprise 4*
DUCK HUNT
HOGAN'S HALLEY
WILD GUNMAN

NOUVEAUTES ATTENDUES
LEGEND OF ZELDA
METROÏD

ATARI 2600

50 TITRES DISPONIBLES
A 149 F*
ou 5* – reprise 1*

NOUVEAU
COMBI-CARTRIDGE
8 JEUX DIFFERENTS SUR UNE SEULE CARTOUCHE
299 F** ou 10*

CBS COLECOVISION

TOUS MODULES ADDITIONNELS DISPONIBLES

60 TITRES DIFFERENTS
SUIVIS EN PERMANENCE

MATTEL INTELLIVISION

GRAND CHOIX PERMANENT DE JEUX D'OCCASION AVEC BOITAGE & NOTICE
100 F

CONSOLES D'OCCASION

ATARI
CBS
MATTEL
A PARTIR DE 300 F

* = 1 point ** = 2 points *** = 3 points **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

PROMO DU MOIS

NINTENDO

COFFRET DE LUXE
CONSOLE
+
ROBOT + GYROMITE
+
PISTOLET + DUCK HUNT

1675 F

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

T1 55

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre .... F	Titre .... F
Titre .... F	Titre .... F
Titre .... F	Titre .... F
Titre .... F	Frais de port .... 20 F
Titre .... F	machine + 50 F
Titre .... F	TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

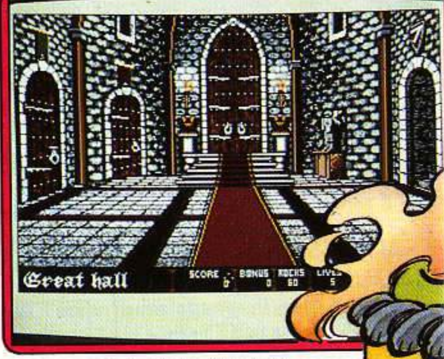
Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

Soft comme l'enfer

Quand les auteurs en ont assez de prévoir des happy-end, leurs rêves se muent en cauchemars, les lutins deviennent des monstres, des loups-garous, des vampires ; les flots d'hémoglobine, les torrents de sang noient l'écran. L'estomac solidement accroché, gousses d'ail en bandoulière, pieu de bois et marteau en main, nos reporters reviennent d'un voyage au bout de l'enfer.

Dark Castle (ST)

Dark Castle : bien qu'ils soient adaptés au genre, les jeux d'aventure ne possèdent pas le monopole de l'épouvante dans la micro-informatique de loisir. En effet, les jeux d'action dont c'est le thème principal sont légion comme, par exemple, *Vampire Killer,* mais ils ne génèrent pas une atmosphère de circonstance. Toutefois, certains d'entre eux méritent de figurer dans ce dossier, en l'occurrence, *Dark Castle.* On y trouve le traditionnel château hanté et son pont-levis, qui abrite un mystérieux Chevalier Noir. Avant d'atteindre ce sombre personnage, vous devez parcourir avec succès quatorze niveaux de difficulté croissante. Les tableaux constituent une série de jeux d'échelles et de plates-formes assez variés pour éviter une répétition rébarbative. L'entrée en matière commence par le choix de portes qui détermine le premier tableau que vous devez sécuriser. Vous partez avec un capital de cinq vies et un stock de soixante pierres. Le jet de pierres est votre unique moyen de défense ou d'attaque au début du jeu. Hormis ces projectiles, des objets tels qu'une massue, des clés et des fioles d'élixir sont également récupérables. Ces dernières sont votre seul recours contre les morsures des chauves-souris et des rats. Les boules de feu sont réservées au joueur qui se fraye un chemin jusqu'au laboratoire de



Dark Castle (Amiga)

Merlin. Quant au bouclier magique il n'est accessible qu'aux intrépides ! Un bon point, les objets récupérés restent acquis en cas de perte d'une vie. Les créatures gardiennes de cet antre du diable sont antipathiques à souhait. Vautours, acolytes, dragon, mutants et j'en passe, sont d'une hospitalité à la hauteur de leur réputation. Une mention spéciale pour l'acolyte au fouet qui flagelle trois prisonniers : c'est la première fois que je vois une telle scène de violence dans un jeu.

La tactique consiste à se débarrasser d'abord des monstres volants puis à neutraliser les autres selon un itinéraire préétabli. Pour ce faire, posez le jeu afin d'étudier méthodiquement la stratégie à adopter. Abordons maintenant les points noirs qui gachent le plaisir du joueur. Tout d'abord le contrôle du personnage est épouvantablement médiocre ! Par exemple, si l'idée vous prend de lui faire gravir des escaliers, il termine souvent son ascension par un saut qui le ramène au bas du tableau dans une chute vertigineuse ! Attendez, il y a encore mieux, voyez

plutôt ce qui se passe après : il reste allongé pendant des longues secondes puis se lève péniblement, titube pendant d'autres longues secondes et finalement secoue sa tête interminablement avant de se remettre à vos ordres ! Un tel laps de temps imparti à ce type de « distraction » du programmeur est incompatible avec un jeu d'action où la vitesse et l'absence de temps mort priment. Les fréquents appels au lecteur de disquettes sont énervants ; ce problème devient cauchemardesque pour ceux ne possédant pas deux lecteurs et que dire des possesseurs d'un *520 ST* qui doivent manipuler trois disquettes ! Testé sur *ST* et *Amiga*, la version de cette dernière possède un meilleur environnement sonore. Dans l'ensemble ce logiciel ne m'a pas accroché pour les raisons citées plus haut mais également pour les graphismes indignes des 16 bits. Les bruitages sont une des rares réussites que l'on puisse reconnaître au jeu. Ici encore, la conception est mal supportée par la réalisation. Regrettable ! (Disquette Mirrorsoft pour *ST* et *Amiga*. Disponible sur *Mac*).D.B.

La chose de Grotembourg : le scénario de « *La chose de Grotembourg* » traite, sur un mode parodique, un ensemble de thèmes qui hantent de longue date le cinéma d'horreur. Le personnage du savant fou, émule des docteurs Jeckyl et Frankenstein, apparaît au détour d'un écran du jeu sous les traits d'Albert Einstein. Inventeur d'une machine à remonter le temps, ce professeur bien intentionné mais naïf s'est taillé



La chose de Grotembourg (Amstrad)

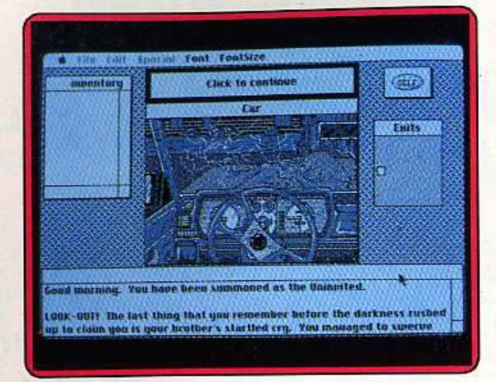
des cobayes sur mesure à l'aide d'organes de provenance douteuse glanés dans quelque cimetière, avant d'être la première victime de ses « choses » dont la parenté avec le monstre du film « The Thing » est assez lointaine. Elles partagent en revanche avec Dracula la phobie de l'eau bénite.

Telle un Petit Poucet qui serait soudain saisi de folie meurtrière, la « chose », que vous devez traquer dans le village et au cœur d'une forêt hostile, parsème son parcours d'assassinats sauvages. Tout commence par la découverte du cadavre de votre jeune femme, prélude d'un véritable jeu de piste où se mêlent indices et périls. On peut regretter le caractère trop souvent artificiel des obstacles que la « chose » a pris soin de placer entre elle et vous, et la découverte des indices est plus rarement le fruit de la déduction que du hasard. Cela prend parfois une tournure assez surréaliste : il faut une bonne dose d'imagination pour trouver qu'en tirant la queue d'un chat, on lui fait lâcher une souris qui permettra de s'attacher ultérieurement les services d'un hibou grâce auquel on sortira indemne d'une rencontre avec les rats gardant l'entrée du souterrain menant au manoir... Plutôt complexe !

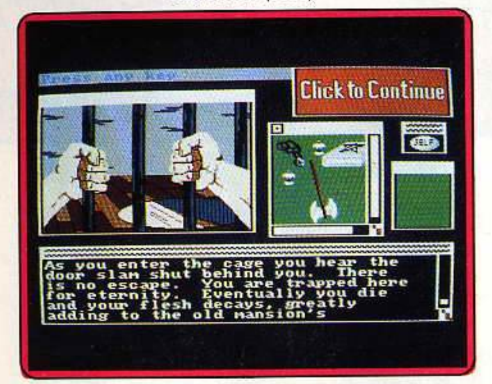
Certaines trouvailles plus astucieuses, que nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même, relèvent heureusement l'intérêt du jeu. Tapie dans son antre, « la chose » attend l'heure de la confrontation finale pour révéler son aspect hideux. Ponctuellement, quelques bruitages apportent un peu de vie à l'action, déjà servie par des graphismes de bonne qualité. L'analyseur de syntaxe qui connaît environ cinq cent mots est loin d'être obtus — fait malheureusement trop rare — et préserve le joueur de la lassitude. Les répliques du programme frisent le bon goût sans jamais y sombrer, mais leur humour s'harmonise peu avec l'ambiance des images. L'intensité de l'angoisse n'est pas proportionnelle à la quantité d'hémoglobine, et *La chose de Grotemburg* ne parvient pas à créer une atmosphère d'épouvante. Comme pour beaucoup de logiciels de ce type, l'univers des films d'horreur sert seulement de contexte à une aventure somme toute classique. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*. Sortie prochaine d'une version pour *PC* et compatibles) J.-P.D.

Uninvited : tout commence par une banale balade en voiture en compagnie de votre jeune frère. Soudain, quelque chose ou quelqu'un sur la route vous force à faire un écart... l'accident est inévitable. Vous sombrez dans l'inconscience et l'écho du cri de votre frère retentit douloureusement dans votre tête. Le grondement de tonnerre vous sort péniblement d'une lourde torpeur, votre frère a disparu, probablement à la recherche de secours. Le pare-brise de la voiture est endommagé et les vapeurs d'essence y sont telles qu'il vous faut immédiatement vous extirper avant une éventuelle explo- ▶

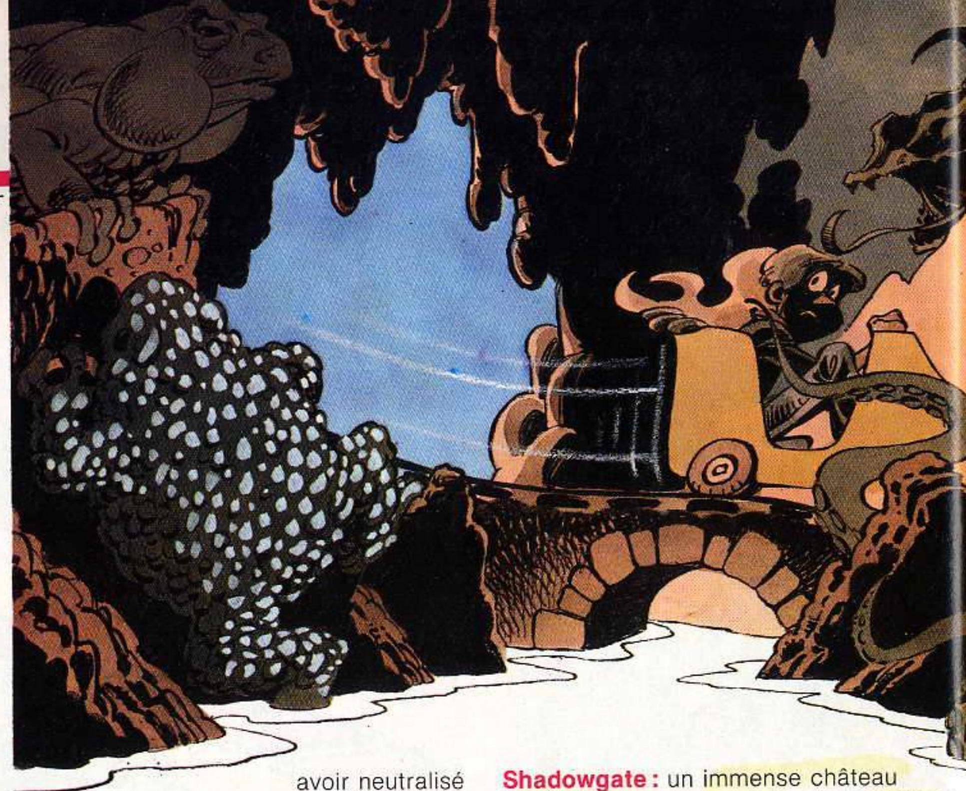
La micro qui fait peur ! J'aime...



Uninvited (Mac)

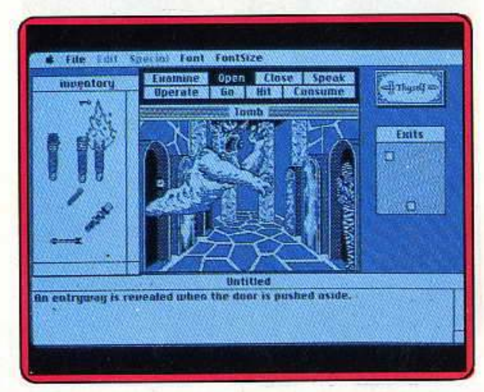


Uninvited (Amiga)



sion. Face à vous un manoir, des éclairs zèbrent le ciel et animent les ombres du sombre édifice Brrrr ! Un coup d'œil indiscret dans la boîte aux lettres : une enveloppe... la lettre et une amulette vous en apprennent, hélas, plus sur ce qui se trame derrière ces murs. Décidément non ; pas question de pénétrer dans ce manoir... trop tard ! des aboiements de chiens apparemment hostiles ne vous laissent guère le choix. La porte se referme sur vous dans une grincement plaintif. La pièce « honorée » de votre présence conforte vos appréhensions. Les meubles et la décoration font référence aux sciences occultes (c'est le moment idéal pour faire une première sauvegarde !).

L'exploration des lieux occasionne des rencontres du quatrième type ! La plus fréquente est celle du petit démon qui tient une clé dans sa main (n'y prêtez pas attention dans les débuts). Les pièces du rez-de-chaussée sont gardées par une Scarlett O'Hara, version épouvante ! Il est plus prudent de commencer par les chambres du premier étage (évitez surtout le grenier), une série d'objets très utiles y sont récupérables. Sachez que le manoir n'est pas l'unique endroit à explorer. En effet, à l'extérieur vous découvrez également une serre, une chapelle et un laboratoire (le magesterium). Commencez de préférence par la serre et attaquez ensuite la chapelle après avoir neutralisé les chiens (trouvez les mots qui les calment) ! Un labyrinthe se situe derrière la chapelle, le chemin vers le magesterium passe par là. Les objets récupérés ne servent qu'une fois et seulement la moitié de ces objets sont utiles.

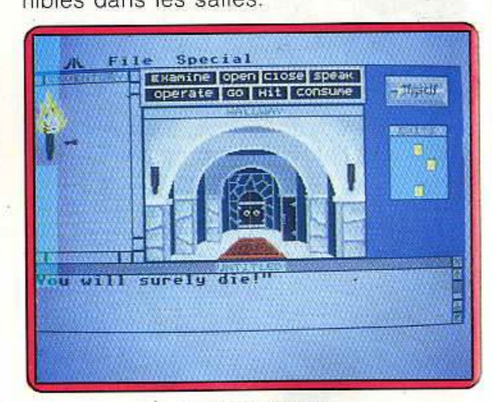


Shadowgate (Mac)

Réalisé par Icom Simulations ce programme utilise un système de jeu propre à cette société ; il s'agit de fenêtres et d'icônes gérées par la souris. Les actions disponibles sont limitées, cela simplifie le jeu tout en laissant une liberté de mouvements au joueur.

Le support graphique du programme ainsi que le bruitage (sons digitalisés) appuient efficacement le scénario et contribuent à créer une atmosphère d'épouvante. Reconnaissons tout de même que l'intensité de cette ambiance est moins forte, et de loin, que celle de films ou des livres qui traitent du même sujet. Soulignons encore le grand confort de dialogue avec l'ordinateur et la clarté exemplaire de la documentation fournie. Les différences constatées entre les versions disponibles sur *Mac* et *Amiga* sont identiques à celles qui existent pour les versions de *Shadowgate*. Pour terminer, disons que *Uninvited* est un bon jeu d'aventure qui mérite de figurer dans votre logithèque. Pour aventuriers expérimentés. (Disquette Mindscape pour *Mac* et *Amiga).* D.B.

Shadowgate : un immense château truffé de passages secrets, de trappes et de créatures effroyables ; c'est le lieu d'action de cette aventure où vous personnifiez le dernier de la Lignée des Rois. Le mage Talimar vous donne quelques dernières recommandations avant de vous lancer à l'assaut de la bâtisse qui abrite le vil Warlock et le tuer. Il vous attend, sûr de lui et de sa puissance, son ricanement diabolique retentit dès votre entrée dans son repaire. Les salles sont presque toutes obscures, mais des torches sont généralement disponibles dans les salles.



Shadowgate (ST)

La quête commence, avec pour tout objet, une torche allumée. Votre souci constant sera donc de constituer un stock de torches et de le gérer correctement. En cas d'oubli ou de gaspillage, il ne vous reste plus qu'à retourner à la case départ. Une rapide inspection de la porte d'entrée du château vous dévoile une clé. Prenez-la, elle vous servira pour ouvrir une des portes dans le Hall. Un des passages les plus critiques se situe dans le repaire de dragon qui veille sur un trésor (il vous faut prendre un des objets présents pour vous protéger).

Une multitude d'objets parsément le jeu, vous aurez un certain mal à discerner l'utile du leurre. Les rencontres, quant à elles, sont presque toujours mauvaises pour la santé. Par exemple, un requin s'évertue à vous empêcher d'atteindre une clé tenue

par un squelette lui-même situé au beau milieu d'un lac. Ne parlons pas du spectre qui vous lance un sort afin de posséder votre corps ! Les décors sont succinctement décrits, aussi faut-il être attentif aux détails et inspecter les moindres recoins de chaque pièce afin de



Shadowgate (Amiga)

déceler un éventuel passage secret. La fonction « examine » révèle souvent des différences entre deux objets apparemment identiques. Toute l'intrigue est axée autour de ces innombrables obstacles qu'il faut surmonter pour arriver à Warlock. La plupart des pièges sont mortels, ce qui constitue une manière de tempérer la curiosité débordante du joueur. On se laisse prendre au jeu, la preuve : on se surprend en train d'hésiter à ouvrir une porte ou à pénétrer dans une pièce ! Les auteurs ont même été jusqu'à placer des pièges uniquement destinés à provoquer chez le joueur une poussée abrupte de son taux d'adrénaline !
Le système de jeu de *Shadowgate* est identique aux produits de Icom Simulations tels que *Uninvited* ou *Déjà vu*. Il exploite un multi-fenêtrage qui donne un grand confort dans le dialogue avec l'ordinateur. Ici encore, les graphismes et les bruitages appuient efficacement le scénario d'une qualité exceptionnelle. Disponible sur plusieurs ordinateurs, nous en avons testé les différentes versions.



Frankenstein (Amstrad)

Sur *Mac*, la résolution graphique donne une finesse appréciable. En outre, signalons l'excellente gestion par la souris. Sur *ST*, en revanche, la gestion par la souris est médiocre. Oui, mais sur *ST* nous avons la couleur, direz-vous, effectivement les graphismes sont très agréables et les bruitages sont digitalisés. Toutefois, la version qui nous a fait la meilleure impression est celle de l'*Amiga* pour la finesse de ses graphismes (et en couleurs), une gestion par la souris correcte et la qualité des bruitages sensiblement meilleurs que sur les autres versions. (Disquettes Mindscape pour *Mac*, *Atari ST* et *Amiga*) D. B.

Frankenstein et Dracula : nous avons délibérément traité en même temps ces deux logiciels d'aventures textuelles qui possèdent un système de jeu absolument identique. Rien d'étonnant à cela, ils ont été publiés par la même société. Commençons tout d'abord par *Frankenstein*, le classique des classiques. Décidément l'œuvre de Mary Shelley titillera toujours l'imagination des scénaristes fascinés par le fantastique et l'épouvante. Dans le scénario de *Frankenstein* présenté par CRL, vous êtes le docteur Victor Frankenstein en personne. Votre créature s'est échappée du laboratoire après avoir tué votre jeune sœur. La mort du monstre est désormais la seule pensée qui hante votre esprit.

Le jeu débute au moment où le docteur arrive en Suisse, dans la demeure de son père car c'est dans les régions avoisinantes qu'a été récemment répéré le monstre. L'intrigue retrace le périple du savant qui suit la piste du monstre parsemée de crimes abominables.
Quant au scénario de *Dracula*, il reprend l'histoire originale du Comte Dracula. Vous êtes le jeune clerc qui se rend dans les Carpathes pour rencontrer cet obscur personnage dont le nom suscite effroi et suspicion. Ici, vous devez neutraliser Dracula qui désire s'installer en Angleterre pour y ins-



Dracula (Amstrad)

taurer son influence maléfique. Jeux d'aventures textuelles, *Frankenstein* et *Dracula* ne sont pas seulement des histoires versées dans l'épouvante mais peuvent également être qualifiées de logiciels épouvantables ! Leurs analyseurs de syntaxe ont de quoi faire dresser les cheveux sur la tête de n'importe quel aventurier ! Ils n'acceptent qu'un nombre trop limité de mots.
Les actions ne se déclenchent qu'avec des mots clés bien précis, la sensation de liberté de mouvements qu'un aventurier affectionne est totalement négligée. En outre, lorsqu'une action incorrecte est choisie, l'ordinateur répond invariablement : « Ceci ne peut être fait pour des raisons inconnues » ! Avouez qu'une atmosphère de circonstance est difficilement envisageable dans ces conditions. Or, dans ▸



Un mauvais logiciel : l'épouvante devient éprouvante.

les aventures textuelles, l'ambiance que crée l'intrigue est la clé du succès. Fait étonnant, ces logiciels sont relativement récents ! *Frankenstein* possède bien quelques rares images digitalisées et a été édité en 1987. On est malgré tout bien loin des produits de Magnetic Scrolls (*Jinxter*) ou Level 9 (*Gnome Ranger*). CRL, s'est trompé d'époque ; ces logiciels auraient trouvé une place de choix dans les aventures textuelles des années 70. Voilà donc des scénarios porteurs qui ne sont malheureusement pas exploités comme il se doit. C'est vraiment regrettable. (*Frankenstein*, K7 CRL pour *Amstrad CPC* et *C 64*). (*Dracula*, K7 CRL pour *Amstrad CPC*). D.B.

Warlock's Quest : c'est Belzébuth en personne que vous devez combattre à l'issue du parcours qui donnerait à Rambo lui-même l'envie de prendre une retraite anticipée ! Jeu d'action/aventure, vous avez pour tâche de récupérer les huit objets magiques nécessaires pour entrer en possession de la pierre magique, seule arme capable de venir à bout de Satan. Le héros de cette ambitieuse descente aux enfers est un sympathique petit mage sautillant vêtu de bleu.
Le jeu offre trois niveaux de difficulté et une seule vie ! Armé de son bâton magique, notre petit mage doit affronter des monstres tels que les zombies, les fantômes, les esprits et une multitude d'autres charmantes bestioles. Déjà traité dans notre rubrique Tilt Parade (voir *Tilt* n° 54), nous avons jugé bon de le citer dans ce dossier. (Disquette Ere Informatique pour *ST*.) D.B.

Maniac Mansion : après avoir inspiré bon nombre de films fantastiques, le thème du savant fou pratiquant sur des êtres humains ses expériences douteuses semble facilement s'acclimater aux logiciels d'aventure. *Maniac Mansion* appartient bien sûr à cette espèce et vous met aux prises avec le docteur Fred qui vient d'enlever Sandy, votre jeune amie. Vous commencez par choisir vos deux coéquipiers dans une brochette de six personnages possédant chacun des caractéristiques psychologiques, des qualités et des défauts qui lui sont propres. Il s'agit en premier lieu de s'introduire nuitamment dans la demeure du professeur Fred où est séquestrée Sandy, et c'est dès cette première phase que le jeu manifeste toute son originalité.
Comme *Zombi* ou *Hurlements*, *Maniac Mansion* vous place à la tête d'une équipe et vous laisse incarner, à tour de rôle, chacun des personnages qui participent à l'aventure. Mais à la différence des deux logiciels d'Ubi Soft, les personnages sont



Warlock's Quest (ST)

ici représentés à l'écran, marchent en suivant le curseur que vous déplacez, se quittent et se rencontrent à nouveau... La qualité de l'animation et des scrollings est adaptée à ce mode de fonctionnement, auquel *Maniac Mansion* doit son caractère attrayant et interactif. L'effort des programmeurs a davantage porté sur les graphismes et l'animation que sur la richesse du dialogue. Sous l'image s'étale une liste d'une quinzaine de verbes d'action (en anglais) que l'on choisit avec le curseur. Les noms y sont ajoutés par pointage des objets présents sur l'image : pour prendre une clef, il suffit de sélectionner « pick up » dans la liste, puis de placer le curseur sur la clef. *Maniac Mansion* mêle ainsi avec habileté fonctionnements textuel et graphique. (Disquette Activision pour *C 64*). J.-P.D.

Peur sur Amityville : pourquoi aller chercher l'horreur dans quelque château reculé de Transylvanie alors qu'elle se trouve là où l'on s'y attend le moins, tapie au cœur même des villes modernes, prête à ressurgir à la moindre sollicitation ? *Peur sur Amityville*, célèbre film dont s'inspire le logiciel, gratte efficacement la surface de notre univers quotidien pour en révéler l'horreur sous-jacente et y déceler des phénomènes surnaturels. Une famille américaine moyenne - dont vous incarnez le père - vient d'acquérir une maison, banale en apparence, à laquelle deux lucarnes donnent pourtant un regard inquiétant. D'étranges manifestations ne tardent pas à se reproduire : des gémissements paraissent venir de la cave, un lustre manque de vous écraser alors que vous déchiffrez le texte d'un vieux grimoire qui vous révèle l'existence de l'antéchrist, le téléphone fond lorsque vous parlez au père Mancusso, un incendie se déclare spontanément... A mesure



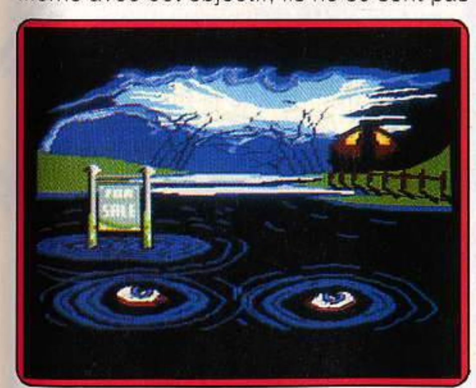
Maniac Mansion (C 64)

que monte la tension, le doute s'insinue dans votre esprit : votre fils lui-même ne serait-il pas possédé ?
On ne découvre la richesse du scénario qu'après de laborieux efforts, toute faute étant sanctionnée par une mort fulgurante, et c'est sans doute ce qui nous a conduit à légèrement sous-estimer ce jeu lors de notre précédente appréciation.
L'histoire est mise en valeur par des décors angoissants (vous n'échapperez pas à quelques apparitions de circonstance !). et des



bruitages viennent parfois appuyer le texte. Certains objets n'apparaissent et certains passages ne s'ouvrent qu'au terme d'une série d'actions déterminées, donnant à l'aventure un caractère dynamique fort appréciable. Il y a du suspens et la maison semble vivre, mais même dans une demeure en proie à l'irrationnel, il vaut mieux garder la tête froide et dresser un plan des lieux. Les heures et les jours s'écoulent, comme en attestent les compteurs sur l'écran, ponctués de vos nuits au sommeil perturbé auxquelles le programme vous renvoie systématiquement.
Le dictionnaire comporte une quarantaine de mots que l'on sélectionne et fait défiler au joystick. Bien que cette méthode de dialogue ait le mérite d'épargner au joueur de vains tâtonnements et de lui fournir d'utiles indices, *Peur sur Amityville* reste un logiciel dont la grande difficulté justifie pleinement l'option de sauvegarde d'une partie en cours. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC 464-664-6128)*. J.-P.D.

Massacre : de nombreux logiciels d'horreur tournent sur les *Amstrad CPC*. Les auteurs de *Massacre* en ont-il déduit qu'il fallait obtenir un résultat analogue sur les *Atari ST*. Même avec cet objectif, ils ne se sont pas



Peur sur Amityville (Amstrad)

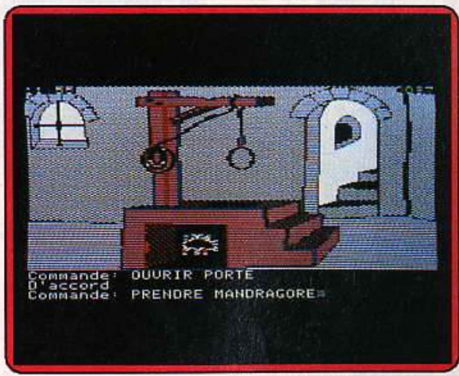
fatigués et se sont complètement dispensés du bruitage. Cela pourrait être un choix défendable. Hélas les graphismes manquent de classe, les situations, d'une banalité à pleurer (dans le style dégoulinant bien sûr...), ne sauvent pas un scénario faiblard. Plus grave encore, le logiciel manque d'idées. Les litres d'hémoglobine ne peuvent en tenir lieu.
Une réalisation impeccable peut-elle servir de repêchage ? Hélas, le soft fourmille d'erreurs de programmation : objets qui restent sur place alors que vous les avez pris, gestion des objets transportés incompréhensible, vous pouvez avoir la possibilité de vous en emparer sans les poser, déplacements incohérents. Tous ces facteurs font que le jeu ne « prend » pas. Pourtant l'idée de départ est prometteuse : vous entreprenez de visiter le musée des horreurs d'une fête foraine après la fermeture, et vous comprenez rapidement que les figures de cire vivent et s'animent.
Le jeu se pratique exclusivement à la souris, en cliquant sur l'image ou sur des icônes. Mais le choix des actions possibles est trop limité. Ainsi vous prenez automatique-



Massacre (ST)

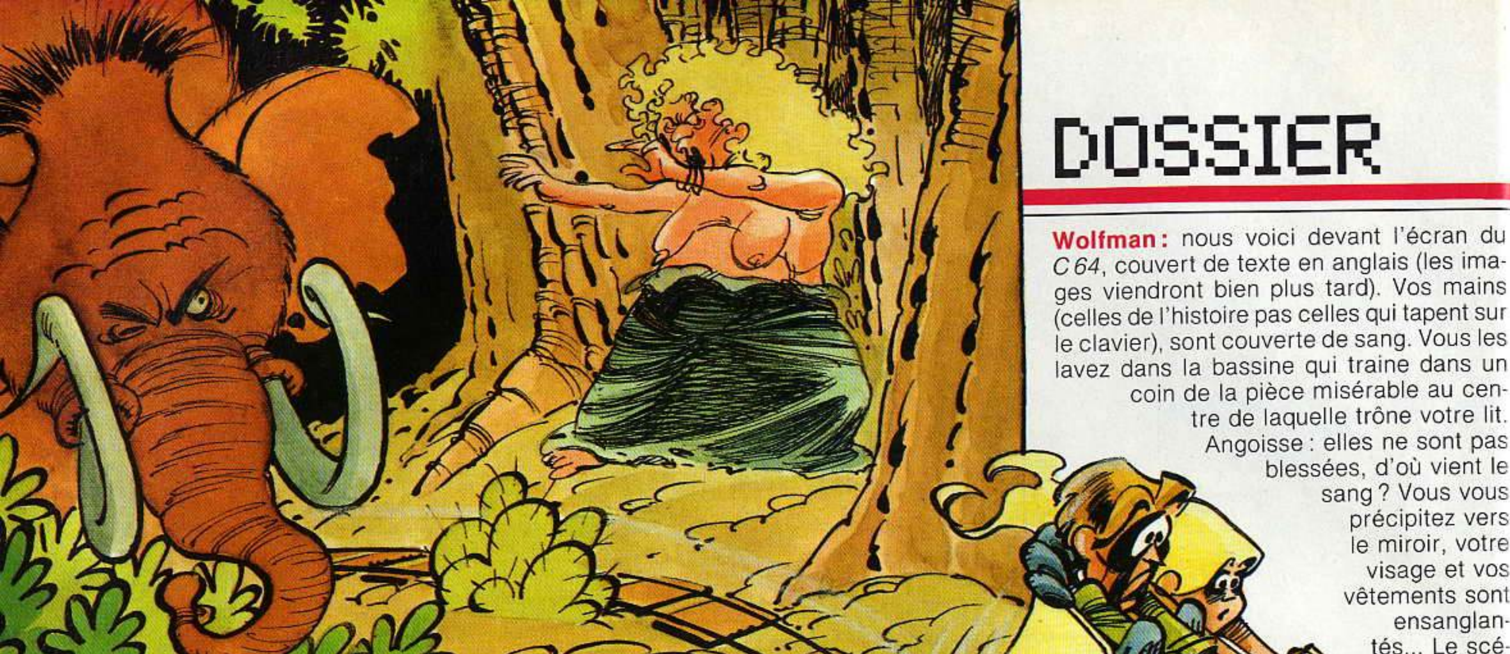
ment l'objet sur lequel vous cliquez, sans possibilité de choisir de le laisser. Le jeu n'est pas difficile, mais trop répétitif car les morts fréquentes renvoient au début de l'action. Et combiner au hasard des objets lasse : je prends le bouclier en forme d'écusson ou le bouclier rond ? Pour passer dans cette salle le crucifix m'aidera-t-il plus que l'épée ?
Les images de corps à moitié décomposés et de gerbes de sang désespérément fixes sont plus laides que répugnantes. Il faut d'autres moyens pour créer une ambiance... (Disquette Loriciels pour *ST)*. D.S.

La bête du Gévaudan : quelles furent les recettes du succès de ce logiciel vieux comme le monde (de la micro ludique) ? Testé dans *Tilt* n° 24 de septembre 85, ce programme a reçu la même année le Tilt d'or du meilleur logiciel d'aventure.
Si les graphismes des *Apple II* font aujourd'hui triste figure à côté des couleurs et de la résolution des *Atari* et *Amiga*, les graphistes ont su tirer parti des contraintes de la machine. Les dessins où les traits entourent les objets comme sur des gravures ou sur des dessins d'enfant et décrivent un peu naïvement le Massif Central au XVIIIe siècle. Quelques personnages vous saluent de la voix. Et l'analyseur syntaxique, sans faire de merveilles accepte malgré tout de comprendre les phrases en français correct. Mais ces prouesses techniques, aujourd'hui bien dépassées, ne peuvent expliquer le plaisir que l'on éprouve à pratiquer *La Bête du Gévaudan*.
Le titre du jeu évoque un évènement précis : en 1765, dans la région appelée Gévaudan, une bête, probablement un loup gigan-



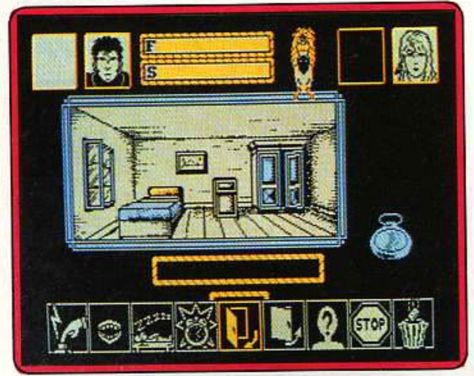
La bête du Gévaudan (Apple II)

tesque et agressif, semait la terreur. La population locale a cru y voir un loup-garou, mi-homme, (de jour), mi-bête (la nuit). Les notables, les autorités religieuses, les sorciers et rebouteux se sont mobilisés.
L'histoire commence quand vous vous réveillez, dans votre chambre, alors que durant la nuit une battue, à travers les bois a cerné la bête qu'un tireur à réussi à blesser. Or vous souffrez d'une blessure par balle, que vous n'aviez pas hier soir. Vous êtes le loup-garou. Ce soir, vous vous transformerez en monstre, à moins que...
Vous apprendrez vite que la malédiction sera rompue si vous pouvez consommer quatre ingrédients magiques qu'il faudra réunir avant le soir...
Ce jeu édité pour *Apple* et *Amstrad CPC* par une Compagnie Informatique Ludique aujourd'hui disparue fait partie de la logithèque de nombreux passionnés.
Il est dommage que beaucoup de logiciels d'épouvante ultérieurs n'aient pas repris les mêmes exigeances de qualité sur des machines plus performantes ! (Disquette Cil pour *Apple II)*. D.S. ▶



DOSSIER

Mon micro hanté s'est planté avec un hoquet de terreur

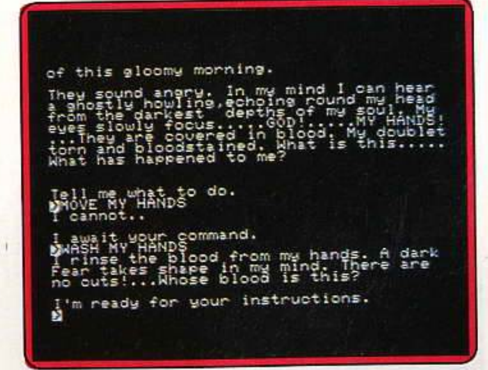


Hurlements (Amstrad)

Hurlements : il y a peu de points communs entre ce logiciel et le film du même nom, si ce n'est la présence des loups-garous à tous les coins du bois qui entoure l'habitation des héros. Le but du jeu est de parvenir à s'enfuir après avoir mis la main sur un butin caché en quelque recoin de ce lieu inhospitalier. Le dialogue se fait par l'intermédiaire d'une quinzaine d'icônes commandant des actions - dormir, prendre, poser un objet, se déplacer, monter ou descendre d'un véhicule - par exemple. Le choix de direction se fait de façon originale, par sélection d'une des six faces d'un cube vu en perspective. *Hurlements* reprend donc les recettes qui ont fait le succès de *Zombi*. Le déroulement du jeu a toutefois été légèrement simplifié puisque vous ne présidez plus à la destinée de quatre personnages, mais seulement de deux.

L'intérêt du logiciel doit beaucoup à ce mode de fonctionnement qui permet de guider alternativement les personnages et de combiner leurs actions. Fidèles à l'atmosphère du scénario, les graphismes monochromes n'occupent approximativement qu'un quart de l'écran et seuls les objets auxquels peuvent s'appliquer des actions apparaissent en couleur.

Dans cette maison piégée, les placards ont la fâcheuse tendance à décapiter ceux qui ont la curiosité de les ouvrir, et des pieux suspendus au dessus des lits ont la sale manie de choire au moment ou l'on s'y couche. Contrariant, d'autant que l'aventure est ponctuée de rencontres inopportunes avec les quelques loups-garous égarés aux abords de la maison. Il faut très souvent les combattre au corps à



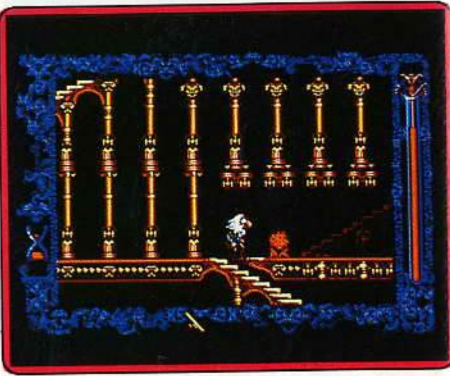
Wolfman (C 64)

corps, l'issue de la lutte étant déterminée par la hargne avec laquelle les doigts du joueur viennent frapper les touches du clavier. Bien que ces combats ne soient pas représentés par des scènes animées mais par la position d'un indicateur qui reflète la rapidité d'action sur les touches, ils ne manquent pas de réalisme : les loups-garous sont des durs à cuire et la victoire est toujours épuisante !

Il faut passer les lieux au peigne fin afin d'y récolter clefs, pied de biche, hache et nombre d'autres accessoires fort utiles pour la poursuite de l'aventure (la lampe à pétrole permet par exemple de s'éclairer à la cave et au grenier), sans oublier non plus de vous nourrir et de dormir quand il le faut. *Hurlements* est un jeu subtil et difficile qui ne manque pas de suspens. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC 464-664-6128)*.

J.-P.D.

Wolfman : nous voici devant l'écran du *C 64*, couvert de texte en anglais (les images viendront bien plus tard). Vos mains (celles de l'histoire pas celles qui tapent sur le clavier), sont couverte de sang. Vous les lavez dans la bassine qui traine dans un coin de la pièce misérable au centre de laquelle trône votre lit. Angoisse : elles ne sont pas blessées, d'où vient le sang ? Vous vous précipitez vers le miroir, votre visage et vos vêtements sont ensanglantés... Le scénario démarre comme celui de *La bête du Gévaudan,* la rue bruisse des rumeurs d'une foule atterée car on a découvert le cadavre de la fille du maire, vilainement égorgée. Nettoyé, portant des vêtements propres, sortez dans le village. Peut-être la crypte oubliée sous la chapelle en ruine vous aidera-t-elle à progresser dans la résolution du mystère ? Les anglicistes amateurs d'aventures textuelles pourront seuls apprécier ce drame en trois parties au scénario complexe puisque l'amour de la belle Nadia, que vous incarnez à certains moments, sera capable de sauvez le jeune homme-loup. La méticulosité paye : vous ne devrez rien oublier. Ainsi vous ne serez habillé d'un vêtement qu'après l'avoir pris (à la main), puis mis (sur le dos). Au besoin, le logiciel



Vampire's Empire (Amiga)

vous interdit une direction en expliquant qu'il vous reste des choses à faire avant de passer. Bien des passages sont redoutablement difficiles, ou très utiles pour améliorer votre anglais. La force suggestive des mots pourra vous toucher mais, pour les écrans graphiques, il faudra attendre d'être très engagé dans l'aventure. (Cassette CRL pour *Commodore 64*). D.S.

Vampire's Empire : l'éminent vampirologue que vous incarnez et que vous guidez traverse au pas de course les sous-sols sinistres d'un château peuplé de monstres et dégringole les escaliers, en tentant de poursuivre et d'apprivoiser un faisceau de lumière afin de le diriger vers l'antre du comte Dracula.
Jeu d'échelle très sophistiqué, *Vampire's Empire* met à profit les qualités graphiques de l'*Amiga* pour faire châtoyer les décors et donner aux personnages et aux monstres des expressions faciales et des attitudes humoristiques. La rapidité de l'animation exclut les temps morts, l'action est soulignée par quelques bruitages bienvenus (comme le grincement d'une trappe qui s'ouvre sous vos pas). Les monstres qui surgissent des bas-reliefs qui se cachent derrière les piliers, les goules sexy et sournoises qui sortent de leurs cercueils dans l'espoir de vampiriser vos points de vie

Invitation (Amstrad)

peuvent-être neutralisés assez facilement avec un lancer de gousses d'ail, sport dans lequel vous excellerez rapidement. Le faisceau de lumière grâce auquel vous pouvez éliminer Dracula est en revanche beaucoup plus difficile à maîtriser, malgré les miroirs orientables dont vous disposez. Un jeu d'action amusant et bien réalisé. (Disquette Magic Bytes/Infogrames pour *Amiga*. Notice en français.) J.-P.D.

Invitation : vous visitez une maison déserte. Non seulement déserte mais superbe. On s'y croirait. Hélas, vous n'avez rien d'autre à faire que fouiller méthodiquement les trois étages, même lors de ces recherches. Les tiroirs, portes vitrées des bibliothèques, draps de lits et matelas restent disponibles. La fenêtre de dialogues affiche seulement le résultat après vous avoir fait attendre devant l'écran.



Incantation (Amstrad)

J'allais oublier l'irruption d'une faune de monstres, en principe plus terrifiants les uns que les autres. Hélas, ils apparaissent dans une fenêtre spéciale et pas dans l'écran principal. Ce qui sabote l'effet escompté : au lieu de commettre une irruption perturbatrice dans la tranquille quiétude de votre promenade, ils donnent l'impression d'être déjà en cage. Il faut alors se livrer au rituel répétitif d'appuyer mollement sur la touche C, pour « Combattre ». Vous tuez votre adversaire du moment : cobra, rat, chien, goliath, crap'th, fanatique, hyster'l, et j'en passe. Un gardien, qui a une très sale tronche, s'illustre en revanche par sa calme retenue et son parfait savoir-vivre sans qu'on en devine la raison.
Les objets dissimulés çà et là changent de place selon les parties. Les fioles vous redonnent une santé, vous permettant d'avancer un peu plus dans la fouille. Une clé, un révolver, un sac de diamants, un crucifix, un missel, un miroir pourront vous servir, tandis que les livres des bibliothèques, laborieusement décodés, vous fourniront de vagues indices comme « il serait très utile de faire un plan du manoir, vous y découvrirez quelque chose de très intéressant ». ▶

Combien d'octetplasmes sur la disquette ?

Les graphismes sont jolis mais le manoir impeccablement rangé donne l'impression d'être inhabité depuis toujours.
Invitation a des qualités mais pas de scénario. Cela lui manque cruellement. De ce point de vue, *Hurlements*, qui présente des graphismes plus tristes, lui est nettement supérieur. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*). D.S.

Incantation : Softhawk a réussi un petit bijou avec cette nouvelle fantastique qui a pour cadre une villa isolée dans les brumes bretonnes durant les années vingt de notre siècle. La première qualité réside dans la crédibilité du scénario. Nous sommes clairement dans l'univers de la fiction fantastique. Nous le savons avant le chargement de la disquette grâce à la documentation qui comprend le catalogue de la bibliothèque. Deux-cent-cinquante livres sur les langues mortes mais aussi des romans et nouvelles fantastiques. La chronique littéraire de l'*Echo Breton* réclame la publication du Golem de Gustav Meyrink, et des œuvres de Charles H. Ford ou de H.P. Lovecraft. Les amateurs du genre s'attendront donc à découvrir d'innombrables monstres derrières les genêts de la lande et les tentures du salon.
Les protagonistes humains, la famille Minotier et leurs domestiques, soudés par la mystérieuse disparition du grand-père en 1908, vingt ans avant votre arrivée, affichent chacun leur propres tempérament et lubies. Le héros, escroc, antiquaire, professeur ou journaliste, a un visage et des qualités que vous déterminez, un prénom, nom de famille et un surnom. Comme dans *Invitation*, un indicateur de santé mentale mesure l'approche de la folie. Le côté humain de l'intrigue présent ici, manque à bien d'autres logiciels du genre dans lesquels vous ne savez ni qui vous êtes, ni qui agit.
L'histoire se déroule avec le temps qui s'écoule sans retour. Ici encore les auteurs ont fait preuve d'imagination : vous pouvez demander à attendre une, deux, cinq, trente minutes. Et en rejouant vous apprendrez vite les ryhtmes bien réglés de la vie des Minotiers, car l'orage qui vous retient sur l'île vous obligera à y passer du temps.
La réussite au jeu dépendra de votre aptitude à comprendre ce qui se passe, et à stopper l'arrivée des monstres venus d'ailleurs, surgis tout droit des nouvelles de Lovecraft. Il vous faudra trouver la porte malencontreusement ouverte qui aurait dû rester éternellement et hermétiquement fermée, forger les armes efficaces, et les utiliser avec adresse !
Les graphismes témoignent d'une influence de la bande dessinée, peut-être un hommage à Tardi. Le scénario devrait résister un moment aux joueurs expérimentés. Les morts vont se succéder, un hurlement dans la lande, et vous êtes un ou une de moins sur l'île. Et quand l'irruption de l'horreur atteindra la villa (par où donc ?), il sera très tard pour agir.
Cohérent, plein d'humour, efficace, agréable à jouer dès le premier contact, long à livrer ses secrets, *Incantation* est un logiciel attachant et original que tous les possesseurs de *CPC* devraient connaître. (Disquette Softhawk pour *Amstrad CPC*). D.S.
Dossier réalisé par Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Denis Schérer.

21 logiciels d'épouvante au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	MICRO	INTÉRÊT	GRAPHISME	BRUITAGE	ANIMATION	DIALOGUE	AMBIANCE	LANGUE	PRIX	PARU DANS N°
(LA) BÊTE DU GÉVAUDAN	CIL	APPLE	12	★★★	★★★★	★	★★★	★★	F	C	24 SOS p. 118
(LA) CHOSE DE GROTEMBOURG	Ubisoft	CPC	13	—	—	—	—	★★	F	3	52 SOS p. 106
DARK CASTLE	Mirrorsoft	ST	10	★★★	★★★★	★★★	—	★★	A	C	—
DARK CASTLE	Three sixty	AMIGA	10	★★★	★★★★	★★★	—	★★	A	C	41 Tub p. 41 (Mac) 51 Tub p. 53
DRACULA	CRL	CPC	6	—	—	—	★★★	★	A	B	—
FRANKENSTEIN	CRL	C64	6	—	—	—	★★★	★	A	B	46 SOS p. 134
FRANKENSTEIN	CRL	CPC	6	—	—	—	★★★	★	A	B	51 CO p. 30
HURLEMENTS	Ubisoft	CPC	15	★★★★	★★★★	—	—	★★★★	F	B	53 SOS p. 106
INCANTATION	Softhawk	CPC	15	★★★★	★★★★	—	★★★	★★★★	F	B	47 SOS p. 118
INVITATION	Loriciels	CPC	12	★★★	—	—	—	★★★	F	B	45 SOS p. 118
MANIAC MANSION	Activision	C64	16	★★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	A	C	51 SOS p. 96
MASSACRE	Loriciels	ST	7	★★	—	—	—	★★	F	C	46 SOS p. 134
PEUR SUR AMITYVILLE	Ubisoft	CPC	13	★★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	F	B	51 SOS p. 98
SHADOWGATE	Mindscape	MAC	16	★★★★★	★★★★★	★	—	★★★★	A	C	45 SOS p. 117
SHADOWGATE	Mindscape	ST	16	★★★★★	★★★	★	—	★★★★	A	C	54 SOS
SHADOWGATE	Mindscape	AMIGA	16	★★★★★	★★★	★	—	★★★★	A	C	52 SOS p. 104
UNINVITED	Mindscape	MAC	16	★★★★★	★★	★	—	★★★	A	D	34 SOS p. 154
UNINVITED	Mindscape	AMIGA	16	★★★★★	★★	★	—	★★★	A	D	46 SOS p. 134
VAMPIRE'S EMPIRE	Magic Bytes	AMIGA	14	★★★★★	★★★	★★★★	—	★★	F	C	—
WARLOCK'S QUEST	Ère	ST	16	★★★★★	★★★	★★★★★	—	★	—	B	54 TP p. 42
WOLFMAN	CRL	C64	12	—	—	—	★★★	★★★	A	B	—



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR
- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- LA RUBRIQUE INFORMATIONS
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 % !!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

MINITEL -10 %

AMSTRAD

* NOUVEAUTES

* 6-PACK VOL. 3 (Dragon's Lair 1 et 2, Tuer n'est pas jouer, Ghost'n Goblins, Paperboy, Enduro Racer)	95 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI	169 F	205 F
ARCADE ACTION (Barbarian, Renegade, Intern. Karaté, Supersprint, Rampage)	109 F	189 F
* ARCADE FORCE FOUR	99 F	215 F
ARKANOID 2	99 F	159 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* BARD'S TALE	149 F	199 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
CONSPIRATION	149 F	195 F
CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
* CYBERNOID	99 F	135 F
* DEFI AU TAROT		169 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
GOLDEN 7		135 F
* GUNSMOKE		149 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HURLEMENTS		159 F
IKARI WARRIORS	99 F	129 F
* IMPOSSIBLE MISSION II		149 F
JINXTER		199 F
KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
* L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD		235 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
* LA COLLECTION KONAMI (Mickie, Jail Break, G. Beret, Kung Fu, Shao L. Road, Nemesis, Hyper Sports, Ping-Pong, Jarnac, Yie Ar K.Fu)	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
* LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
* LES GREMLINS	105 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES PRIVES	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MASQUE PLUS		175 F
* MINIPUT	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEGASUS	169 F	209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
ROLLING THUNDER	109 F	159 F
SIDE ARMS	99 F	149 F
SPACE RACER	145 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HITS N° 2 (Océan)	119 F	165 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TEN GREAT GAMES II	115 F	
TETRIS	99 F	145 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	NC	NC
* THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
TOP 10 ELITE	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
* V 2		165 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
* VIXEN	109 F	169 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO ou DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	279 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	849 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIV. DU LECT. DE DISK ATARI	179 F
LIV. DU LECT. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAM. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASS. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	145 F

JEUX

ALBUM EPIX	229 F
* AMERICAN POOL	115 F
* ARMAGEDON	NC
* B 24	NC
BALANCE OF POWER	215 F
BARD'S TALE	279 F
BATTLE SHIPS	149 F
BLACK LUMP	209 F
BLUE WAR 3	235 F
* BMX SIMULATOR	159 F
BOB MORANE (Jungle ou Chevalerie ou S.F.)	235 F
BOBO	259 F
BUBBLE GHOST	185 F
* BUGGY BOY	199 F
* CAPTAIN AMERICA	199 F
* CARRIER COMMAND	259 F
* CASINO ROULETTE	215 F
CHESS MASTER 2000	239 F
* COLONIAL CONQUEST	299 F
CRASH GARET	249 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
* DEFLECTOR	199 F
DEJA VU	299 F
DONJON MASTER	259 F
ENDURO RACER	189 F
* EXTENSOR	125 F
* FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
* FOUNDATIONS WASTE	239 F
GAMBLER	165 F
* GOLDRUNNER 2	199 F
* GOLDRUNNER 2 EXT. 2	65 F
GUNSHIP	245 F
HMS COBRA	235 F
IKARI WARRIORS	149 F
* IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
* INDY 500	145 F
* INTERNATIONAL SOCCER	215 F
* IRON LORD	289 F
IZNOGOUD	245 F
* KING OF CHICAGO	NC
KNIGHTMARE	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	229 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
* L'ŒIL DE SET	249 F
LA GUERRE DES ETOILES	199 F
* LE MAITRE DES AMES	249 F
* LEATHERNECK	205 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
* LORD OF CONQUEST	199 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MASQUE PLUS	249 F
* MISSION GENOCIDE	125 F
* OBLITERATOR	269 F
* OUT RUN	199 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	259 F
PHANTASIE III	269 F
* PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F
POWER STRUGGLE	159 F
PREDATOR	265 F
* QUESTRON II	NC
RAMPAGE	159 F
* RETURN TO GENESIS	215 F
ROLLING THUNDER	195 F
SAPIENS	195 F
SHADOWGATE	299 F
* SHILOH	NC
* SHUFFLEBOARD	115 F
SILENT SERVICE	215 F
* SINBAD	NC
SLAP FIGHT	215 F
SPACE QUEST II	269 F
SPACE RACER	199 F
SPITFIRE 40	255 F
* ST WARS	259 F
* STELLAR CRUSADE	NC
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	265 F
* THE ENFORCER	145 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
* TOP GUN	159 F
TRACKER	225 F
* TRANTOR	189 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
U.M.S.	265 F
UNINVITED	255 F
VAMPIRE EMPIRE	215 F
* VIXEN	NC
* VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	235 F
VOYAGER 10	285 F
WAR GAMES CONST. SET	199 F
WARHAWK	125 F
* WARSHIP	NC
WESTERN GAMES	265 F
XENON	215 F
* ZOMBI	199 F

APPLÉ II

ADV FLIGHT SIMUL (C. Yeager)	365 F
BARD'S TALE II	409 F
COLONIAL FOLD MAP	NC
ECHELON	455 F
F-15 STRIKE EAGLE	349 F
FLIGHT SIMULATOR II	465 F
PANZER STRIKE	319 F
QUESTRON II	NC
SONS OF LIBERTY	349 F
ULTIMA V	549 F

APPLE GS

DEFENDER OF THE CROWN	NC
KING OF CHICAGO	NC
MEAN 18	425 F
QUESTRON II	NC
S.D.I.	NC
SINBAD	NC

MACINTOSH

BALANCE OF POWER	325 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
FLIGHT SIMULATOR	545 F
KING OF CHICAGO	585
S.D.I.	NC

COMMODORE

6-PACK VOL. 3	105 F	169 F
APOLLO 18	125 F	189 F
ARKANOID 2	99 F	149 F
ARTIC FOX	109 F	175 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE II		275 F
BARD'S TALE III		199 F
BLACK LAMP	105 F	149 F
CHUCK YEAGER	125 F	199 F
CORPORATION	99 F	159 F
CYBERNOID	99 F	149 F
DARK CASTLE		315 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
GEE BEE AIR RALLY	99 F	159 F
I.O.	105 F	149 F
IKARI WARRIOS	99 F	159 F
KING OF CHICAGO		NC
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LORD OF CONQUEST	125 F	185 F
MAGNETRON	99 F	149 F
MICROMUND		169 F
MORPHEUS	159 F	189 F
NIGEL MANSELL	109 F	169 F
NIMITZ	109 F	169 F
PACLAND	105 F	145 F
PANZER STRIKE		299 F
PATTON ET ROMMEL		NC
PEGASUS	115 F	169 F
POWER AT SEE	169 F	169 F
QUESTRON II		199 F
RAMPAGE	109 F	175 F
ROCKET RANGERS		NC
S.D.I.		NC
SAMOURAI WARRIOR	99 F	149 F
SINBAD		NC
SKYFOX II		175 F
SONS OF LIBERTY		199 F
TETRIS	99 F	165 F
THE FURY	NC	NC
THE THREE STOOGES		NC
THE TRAIN	115 F	165 F
TOP 10 ELITE	99 F	135 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	NC	NC
VOYAGER		159 F
ZOMBI		175 F

AMIGA

BARD'S TALE II	249 F
BARBARIAN (Palace)	179 F
BATTLE SHIPS	199 F
BMX SIMULATION	169 F
BUBBLE GHOST	259 F
CAPONE	339 F
CRASH GARET	365 F
CRAZY CARS	259 F
CRISTAL HAMMER	169 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
DONJON MASTER	NC
FERRARI FORMULA ONE	259 F
FORTRESS UNDERGROUND	195 F
GARRISON	275 F
GAUNTLET	275 F
GEE BEE AIR RALLY	215 F
INDY 500	155 F
INTERCEPTOR	249 F
JET	399 F
KING OF CHICAGO	325 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	365 F
LA GUERRE DES ETOILES	219 F
MACH III	219 F
MANHATTAN DEALER	259 F
OBLITERATOR	275 F
PASSAGERS DU VENT N° 1 + 2	319 F
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	155 F
POWER PLAY	209 F
RETURN TO ATLANTIS	199 F
ROCKET RANGERS	299 F
SARGON III	345 F
SKY FOX II	199 F
SPACE RACER	199 F
STELLAR CONFLICT	355 F
STRIKE FORCE HARRIER	269 F
TETRIS	199 F
THE ENFORCER	155 F
THE THREE STOOGES	299 F
THEXDER	295 F
VAMPIRE EMPIRE	265 F
VIXEN	NC
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	249 F
WIZBALL	265 F

IBM PC ET COMPATIBLES
PC 1512

§ : existent en 5"1/4 et en 3"1/2

ARMAGEDON	NC
§ ARTIC FOX	NC
BALANCE OF POWER (5"1/4)	259 F
§ BALANCE OF POWER (3" 1/2)	355 F
§ BARD'S TALE	279 F
BOBO	259 F
§ CHESS MASTER 2000	295 F
§ CHUCK YEAGER	329 F
CHUCK YEAGER	295 F
§ CRASH GARRET	305 F
§ DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DEFI AU TAROT	199 F
§ DESTROYER	199 F
DETECTIVE	NC
DIEUX DE LA MER	259 F
FALCON	385 F
§ GUNSHIP	259 F
IKARI WARRIOS	199 F
§ IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
IMPOSSIBLE MISSION II	215 F
§ INDOOR SPORTS	265 F
§ JET	399 F
KING OF CHICAGO	NC
§ LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
LORD OF CONQUEST	169 F
§ MACH III	215 F
§ MANHATTAN DEALER	239 F
§ MASQUE PLUS	265 F
MEGAWATT	245 F
PEGASUS	249 F
PHANTASIE III	295 F
§ RINGS OF ZILFIN	295 F
§ ROADWAR 2000	299 F
SINBAD	NC
SKY-FOX II	249 F
SONS OF LIBERTY	NC
SPACE QUEST II	219 F
§ SPACE RACER	199 F
STRIKE FORCE HARRIER	269 F
THE ENFORCER	145 F
§ ULTIMA IV	245 F
U.M.S.	245 F
VIXEN	NC
VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	235 F
WAR GAMES CONST. SET	NC
§ ZOMBI	249 F

MSX

CRAZY CARS	249 F
ELITE	115 F
FORMULE ONE SPIRIT	209 F
GUNSMOKE	99 F
INDIANA JONES	99 F
KNIGHTMARE	169 F
NEMESIS II	195 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SALAMANDER	229 F
SKY JAGUAR	169 F
SOCCER (football)	169 F
STARBUSTERS	119 F
SUPER COBRA	189 F
TERRAMEX	99 F
THE GOONIES	169 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TREASURE OF USAS (MSX 2)	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
LOCOSCRIPT 2	349 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

ATARI 800

COLONIAL CONQUEST		325 F
COLONIAL FOLD MAP		NC
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
GAUNTLET	89 F	129 F
PHANTASIE II		239 F
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SONS OF LIBERTY		285 F
SPY VS SPY III	105 F	155 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN ou G. OF THIEVES		199 F
WAR GAME CONST. SET		215 F
WINTER OLYMPIADE	115 F	

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

SEGA

ACCELERATEUR SEGA	165 F
KONIX SPEED-KING SEGA avec bouton autofire	189 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F

AFTERBURNER	285 F
FANTASY-ZONE II	285 F
GANSTER TOWN	209 F
GLOBAL DEFENSE	225 F
GREAT GOLF	229 F
MISSILE DEFENSE 3D	235 F
WONDERBOY	195 F
ZAXXON 3D	285 F
ZILLION	195 F

PERIPHERIQUES

BOITES RANG. DISQ. SERRURE :	
- pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
- pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
- pour 50 DK 5"1/4	110 F
- pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES : - 3"	250 F
- 3"1/2	155 F
- 5"1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PCW 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1 (nouveau !)	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9+)
DEFI AU TAROT			195 F	
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
GOLDEN 7			145 F	
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LA MARQUE JAUNE	259 F	(5 6)	295 F	(8 9 9+)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MACH III	139 F	(6 8)	219 F	(6 8 9+)
MALETTE CREATION		ROM	579 F	(7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9+)
OXPHAR	145 F	(5 6)	199 F	(8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SLAP FIGHT	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

SUR MINITEL : DES TITRES SUR SPECTRUM, ATARI 2600, DES ACCESSOIRES, ETC.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 F
				Frais de Port	15 F
				C. R.	
				TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

⎵⎵⎵⎵ • ⎵⎵⎵⎵ • ⎵⎵⎵⎵ • ⎵⎵⎵⎵ • ⎵⎵⎵

Date d'Expiration ..../....   *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

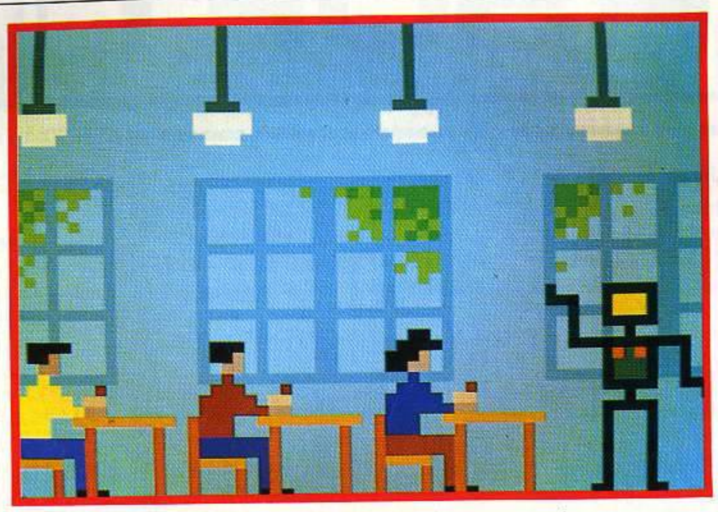
STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

TILT 06/88

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal   Tél.

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐   Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

KID'S SCHOOL



Pour améliorer votre anglais par le jeu ou de façon plus didactique, pour découvrir l'Europe ou vous essayer à l'art du roman, voici les nouveaux « éducatifs ».

Europe 1992

Ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la CEE, sans jamais avoir vraiment osé le demander. Comme vous le devinez sans doute, oh lecteur perspicace, ce logiciel a pour objectif de vous livrer tous les secrets de la Communauté Economique Européenne, ou peut s'en faut. Une partie cours, constituée de six chapitres, retrace l'historique de sa formation, étape par étape.

Chaque pays membre est présenté, l'un après l'autre, avec toutes les caractéristiques qui le composent : superficie, nombre d'habitants, nom de la capitale et de la monnaie. La présentation relativement claire, est étayée par des cartes graphiques, dans l'ensemble assez représentatives du pays concerné. Cependant l'échelle gagnerait à être un peu plus grande, surtout pour la localisation des capitales.

Pendant cette partie, un dictionnaire, dont vous pouvez tourner les pages une à une à l'aide du crayon optique, est à votre disposition. Le principe est certes original, mais peu efficace. Vous aurez plus vite fait d'accéder directement au mot recherché. Le sempiternel questionnaire à choix multiple, chronométré et noté sur dix, permet de tester l'acquisition des connaissances. Celui-ci peut être renouvelé par l'utilisateur grâce à un éditeur de questionnaires.

La présence d'un éditeur d'histogrammes et de cartes constituent des utilitaires non négligeables permettant une recherche personnelle de la part de l'élève qui peut ainsi visualiser graphiquement les informations qu'il a pu recueillir. Ce programme constitue donc un outil de travail à multiples fonctions, simple à manipuler, favorisant ainsi son utilisation au sein d'une classe. (Disquette FIL pour *TO 8*, *TO 9*, *TO 9+*).

Matière ____ géographie
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ 14
Prix ____ B

Didact English

Plus étoffé que son prédécesseur puisqu'il s'adresse à un auditoire plus vaste allant de la quatrième à la terminale et incluant également les élèves de BTS d'électricité et de communication, *Didact English* ne nous réserve donc guère de surprises. Toujours aussi classique et dénué de fantaisie, ce logiciel continue de briller par son sérieux.

L'essentiel du travail proposé, et ce quelque soit le niveau choisi, porte sur les modifications orthographiques que peuvent subir les mots anglais si on leur ajoute les suffixes suivants : s, es, ed, ing, er, est.

La démarche reste identique, à savoir que l'élève voit apparaître à l'écran des phrases à compléter. A lui d'écrire correctement le mot entre parenthèses. Un « right » couronne les bonnes réponses, un « wrong », les mauvaises. Dans ce cas, une analyse de la réponse est faite en fonction de la nature de l'erreur, et la règle grammaticale appropriée s'affiche.

Chaque série comprend donc vingt phrases dont la difficulté varie selon le niveau choisi. Et c'est bien en cela que réside la seule innovation de ce programme. Car si la forme des exercices concerne toujours les mêmes règles de grammaire, le vocabulaire utilisé dans la constitution des phrases, quant à lui, évolue. Et c'est ainsi que les termes utilisés pour les élèves de niveau BTS électricité sont des termes spécifiques à ce domaine, et il en est de même pour le niveau BTS de communication. Ceci pourra peut-être permettre aux plus curieux d'ajouter quelques mots nouveaux à leur vocabulaire ! (Disquette Carraz Editions pour compatibles *PC*, *Amstrad*, *Thomson*, Nano Réseau ; Cassette *Thomson TO*, *MO*.)

Matière ____ anglais
Contenu pédagogique ____ ★★★
Intérêt ____ 14
Prix ____ D

Roman

Décidément, bon nombre d'éditeurs s'orientent vers les programmes de création littéraire et développent des logiciels qui ont pour vocation de mettre nos chères têtes blondes en situation de produire du texte à partir de la prose d'auteurs connus.

Tel est l'objectif de *Roman* qui, édité en collaboration avec le CDNP (Centre national de documentation pédagogique), s'adresse aux élèves de collèges et de lycées.

Ce programme comprend quatre disquettes-base comptant mille phrases de quatre auteurs : Jules Verne, Emile Zola, Guy de Maupassant et Henri Beyle, dit Stendhal.

Ainsi, dans un premier temps, le travail consiste à extraire des phrases de l'écrivain choisi. Si l'élève n'a aucune idée sur la façon dont va s'articuler son texte, le logiciel lui permet aléatoirement de choisir un contexte. Dans le cas contraire, une liste s'affiche et la sélection peut ainsi s'effectuer. Plusieurs critères peuvent être retenus, mais une certaine cohérence doit cependant être respectée.

L'élève doit alors indiquer le nombre de phrases (de 1 à 7) qui constitueront le paragraphe, et chaque phrase sélectionnée dans la banque de données de l'auteur apparaît. L'élaboration d'un texte « à la manière de... » prend ici toute sa signification. A partir de tous ces éléments, l'apprenti écrivain constitue donc, sous forme de pastiche, son propre texte.

L'avantage de ce logiciel réside dans le fait qu'il ne se trouve jamais à cours d'inspiration et qu'un réel travail sur le style peut avoir lieu.

Roman est un véritable outil d'aide à la création littéraire, qui, nous l'espérons, fera naître de nombreuses vocations parmi ses utilisateurs. (Disquette Cedic/Nathan pour compatibles *PC* et Nano Réseau.)

Matière ____ français
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ 16
Prix ____ F

Discovery Kit

Imaginez que vous êtes dans un vaisseau spatial aux multiples dédales, que de petites créatures revêtant diverses formes hantent les couloirs, et qui, chaque fois que vous les touchez vous retirent un peu d'énergie.

Imaginez encore qu'une de vos missions consiste à récolter douze cristaux de fuel si vous désirez aller jusqu'au terme de la partie.

Et bien non, ne vous y trompez pas ! Ce scénario n'est pas celui d'un jeu d'aventure qui n'aurait pas grand-chose à voir avec notre sujet, mais bien plutôt celui d'un excellent éducatif qui nous vient d'outre-Atlantique.

De quoi s'agit-il ? En fait, *Discovery* est un jeu qui propose trois types d'activités : *Maths* avec ses dix-neuf niveaux, *Spelling* consistant à taper au clavier le mot proposé par l'ordinateur et *Trivia* où l'on doit trouver, parmi quatre propositions, celle qui convient.

Au départ, le joueur peut choisir le personnage qui évoluera à l'écran : Scott, un garçon, Katy une fille, Mek un robot ou Lotar un martien.

Une fois ces options faites, le jeu peut commencer. Et nous voilà au cœur du vaisseau à monter ou descendre des échelles, à sauter pour éviter les vilaines bébêtes et à essayer d'attraper le plus de cristaux, le tout sur fond musical. Chaque fois que l'on se trouve devant une porte, une question est posée et la bonne réponse en commande l'ouverture.

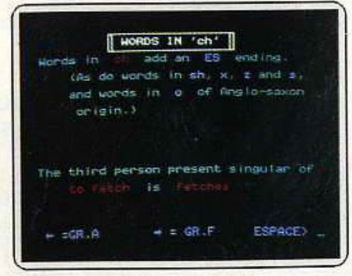
Ainsi, c'est de façon tout à la fois ludique, graphique et sonore que l'on évolue à l'intérieur de ce très bon programme, qui est la preuve vivante que ludique et pédagogique peuvent faire excellent ménage. (Disquette Micro Illusions pour *Amiga*.)

Matière ____ anglais
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ 17
Prix ____ C

Brigitte Soudakoff



Europe 1992

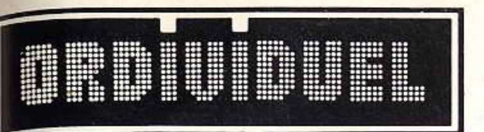


Didact English



Roman

Discovery Kit



BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20 rue de Montreuil - 94300 Vincennes
Tél. : 43.28.22.06



Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

AMSTRAD



CPC 6128 couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

☐ CPC 464 monochrome . . . . 1990 F
☐ CPC 464 couleur . . . . 2990 F
☐ CPC 6128 monochrome . . . . . . 2990 F

TOUS LES PCW/1512/1640
NOUVEAU PORTABLE PPC

ATARI



ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

☐ Atari 520 STF . . . . 2990 F
☐ Atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
☐ Atari 1040 STF + monit. coul. . 7490 F

LES MEGA ST
LES CONFIGURATIONS LASER

THOMSON



TO8D
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

☐ TO8D + câble péritel . . . . 2990 F
☐ TO8D + monit. mono. . . . . 3690 F
☐ MO6 . . . . 1490 F

LA GAMME PC TO16
du simple disque au disque dur

JOYSTICK




GARANTIE 2 ANS

☐ Konix . . . . . **160 F** ☐ Switchjoy . . **185 F** ☐ Cobra . . . . . **495 F** ☐ PRO 5000 . . **170 F** ☐ Magnum . . . **149 F**

NOUVEAUTES LOGICIELS

OUVERT JUILLET ET AOUT

AMSTRAD

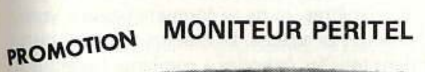
	K7	D
720		☐ 145 F
Arcade action	☐ 115 F	☐ 170 F
Arkanoïd II		☐ 170 F
Billy II	☐ 140 F	☐ 199 F
Bobsleigh		☐ 170 F
California games	☐ 120 F	☐ 150 F
Capitaine Blood		☐ 230 F
Collection Konami	☐ 125 F	☐ 220 F
Combat school		☐ 155 F
Conspiration		☐ 199 F
Crafton II	☐ 150 F	☐ 150 F
Crazy car	☐ 135 F	☐ 185 F
Dark sceptre	☐ 170 F	☐ 160 F
Défi au tarot		☐ 180 F
Enduro Racer	☐ 105 F	☐ 155 F
Druid II		☐ 160 F
Eye	☐ 120 F	☐ 180 F
F15 Strike Eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
Gabrielle		☐ 190 F
Geants d'Arcade	☐ 115 F	☐ 199 F
Gee Bee	☐ 115 F	☐ 165 F
Gold Hit III	☐ 115 F	☐ 185 F
Gothick		☐ 175 F
Gryzor	☐ 100 F	☐ 145 F
Han d'Islande		☐ 240 F
Heartland	☐ 100 F	☐ 155 F
Impossible Mission 2	☐ 110 F	☐ 160 F
La marque jaune	☐ 299 F	☐ 260 F
L'anneau de Zengara		☐ 235 F
La Panthère Rose	☐ 120 F	☐ 199 F
Le Syndrome	☐ 125 F	☐ 199 F
Magic Club N° 1		☐ 195 F
Mange Cailloux		☐ 175 F
Meilleurs au monde	☐ 120 F	☐ 195 F
Nigel Mansell	☐ 125 F	☐ 195 F
Ocean all star II	☐ 125 F	☐ 175 F
Power play	☐ 120 F	☐ 165 F
Prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
Pub Games	☐ 115 F	☐ 145 F
Rampage	☐ 105 F	☐ 165 F
Red october sineu		☐ 210 F
Rolling Thunder	☐ 95 F	☐ 170 F

ATARI

☐ Black lamp	215 F
☐ Bobo	220 F
☐ Carrier Command	265 F
☐ Crafton II	265 F
☐ Crash Garret	295 F
☐ Dark castle	210 F
☐ Déjà vu	325 F
☐ Dungeon Master	265 F
☐ Flintstones	225 F
☐ Foundation waste	255 F
☐ Goldrunner 2	220 F
☐ Goldrunner 2 scenery N × 2	65 F
☐ Gunship	270 F
☐ Hollywood Poker	110 F
☐ Ikari warriors	170 F
☐ Impossible Mission 2	299 F
☐ Knight Mare	220 F
☐ La marque jaune	299 F
☐ La panthère rose	265 F
☐ Leatherneck	215 F
☐ Les Geants d'arcade	260 F
☐ Le sida et nous	199 F
☐ Mewilo	250 F
☐ North star	210 F
☐ Oids	260 F
☐ Out Run	195 F
☐ Predator	210 F
☐ Return to Genesis	195 F
☐ Roadwards	230 F
☐ Rolling thunder	199 F
☐ Secound out	190 F
☐ Space Racer	199 F
☐ Spider Tronic	235 F
☐ Spitfire 40	280 F
☐ Staff × 29	235 F
☐ Super Ski	220 F
☐ Terramex	230 F
☐ **Terror pods**	230 F
☐ Test drive	265 F
☐ The world's Greatest	245 F
☐ Trantor	210 F
☐ Vampire Empire	170 F
☐ Versailles Story	270 F
☐ Voyage centre terre	299 F

THOMSON TO8

☐ Aquanaute	220 F
☐ Arkanoïd + Sorcery + Formule 1	299 F
☐ Atomik	155 F
☐ Balthazar	199 F
☐ Bivouac	199 F
☐ Blue War II + Blue Star + Garden	195 F
☐ Bobo	220 F
☐ Carré d'As compil	235 F
☐ Défi au tarot	199 F
☐ Dossier Boerhaave	199 F
☐ Enduro Racer	220 F
☐ Enthropie	199 F
☐ Flippard + Space game + Camillo	195 F
☐ Game Over	210 F
☐ Iznogoud	255 F
☐ K.Y.A.	220 F
☐ L'Heritage 2	199 F
☐ Les Athlètes	199 F
☐ Mach 3	220 F





Transformez votre moniteur en TV grâce à cet interface.

☐ interface T.V. . . . . ~~1490 F~~ / 1190 F
☐ interface T.V. avec télécommande . . . . 1690 F

UNE NOUVELLE STAR EST NÉE...

Imprimante STAR LC 10
- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLQ
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

NOUVEAU

☐ STAR LC 10 . . . . **2595 F**

SEIKOSHA 180 AI



☐ Imprimante SEIKOSHA 180 AI . . . . . **1 590 F**

CREDIT IMMEDIAT & CARTES

T155

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : ____________________ TYPE : __________

NOM : ____________________ ADRESSE : ____________________

__________ TÉL. : __________ CODE POSTAL : __________ VILLE : __________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CB N° de carte ____________________ Date de validité __________ Signature

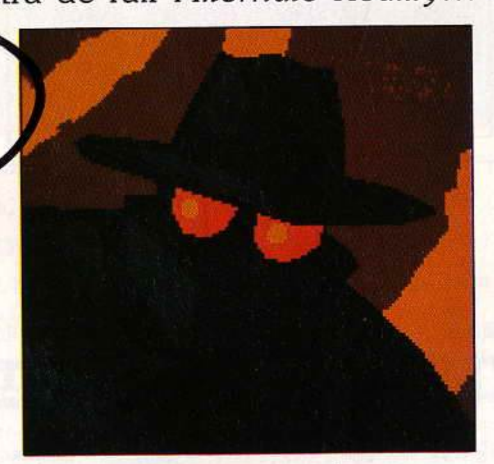
CPC 59 SOSC 14
TO 56 SOSC 14

Ombres et lumière

Aventures galactiques aux confins de l'univers et du temps, recherches étranges d'êtres ou de planètes mystérieuses, magie et fantastique, les aventuriers ont fort à faire. Harassés par les quêtes d'*Ultima V*, épuisés par l'affrontement avec les sept dimensions de *Bard's Tale*, il leur faut encore trouver l'issue qui leur permettra de fuir *Alternate Reality*... Un jeu mortel ?

La Marque Jaune

La renaissance cathodique de Black et Mortimer apporte sa dose de suspens. La Marque Jaune donne une peur bleue.



Blake et Mortimer, confortablement engoncés dans les épais fauteuils du Centaur Club, sirotent un whisky tandis que flambent quelques bûches dans la cheminée. Racontez-moi vos aventures demande Blake, le blond, à Mortimer, barbu et plus costaud... Nous avons cerné l'Ombre Jaune dans les docks, l'inspecteur Kendall suivait en voiture... « Appuyez sur la touche « espace » pour vivre la suite de l'aventure » affiche la machine. Les docks obscurs occupent alors tout l'écran du *ST*. La souris dirige un curseur rouge. Cliquez sur un détail : il apparaîtra (parfois) dans une fenêtre « loupe »



Les graphismes de la version PC sont lisibles mais simplistes.

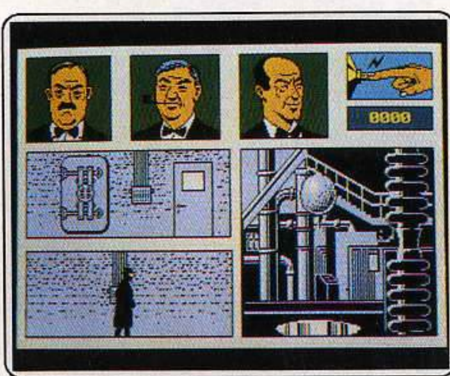
Première action : allumer les projecteurs. Actionnez les tapis roulants, les bennes, chariots, grues. Mais vite ! Dans un éclat de rire l'Ombre Jaune s'évanouit dans l'obscurité. Demandez à revoir la séquence. Les mouvements de votre curseur semblent hésitants, erratiques, illogiques.

Recommencez : l'efficacité de vos mouvements y gagnera. La Jaguar, que vous croyez garée sur les pavés humides, fonce sur vous. Râté encore ! Bloquez-lui préventivement le chemin avec une autre voiture ! L'Ombre Jaune vous échappera quand même, par d'autres moyens.

Le traquenard dans les docks intègre parfaitement l'animation aux graphismes, respectueux du style de la BD. Il est étonnant de voir une image aussi évidemment dessinée se mettre en mouvement. Les autres épisodes respectent l'univers graphique originel au point de découper l'écran en vignettes. La Marque Jaune, et l'ignoble professeur Septimus, ignorent ces conventions et passent parfois d'une fenêtre à l'autre, sans ralentir le rythme de leur course.



Version ST. L'écran interactif du jeu doit être méticuleusement inspecté.

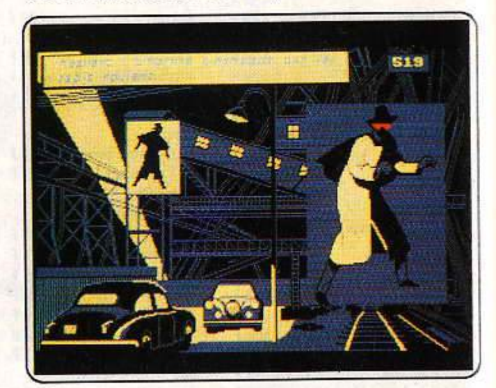


Version ST. Le découpage de l'image (ici le laboratoire) évoque les cases d'une BD.

Hélas, l'animation répétitive reste confinée à une petite partie de l'écran et l'établissement du plan des labyrinthes construits selon le même principe entretient des rapports trop lâches avec le thème de l'aventure.

La Marque Jaune, aux graphismes superbes, fascinera (en version *ST*) les admirateurs de Blake et Mortimer qui ont fait la connaissance de nos héros dans les pages des albums de Edward P. Jacobs. Les amoureux des logiciels d'aventure et les fidèles de Cobra Soft risquent de s'étonner de la façon dont l'aventure est traitée en un logiciel qui doit beaucoup à l'action.

Celui-ci est vendu avec l'album, et je ne suis pas sûr de préférer les graphismes imprimés aux graphismes cathodiques. En revanche l'animation, sans défaut technique, fait un peu pauvre sur le *ST* : voir une ou des silhouettes courir, sauter ou s'étaler dans des petites fenêtres, ça ne se compare pas aux vrais jeux d'action ! Par ailleurs, les auteurs n'ont pas bien réussi dans tous les épisodes à combiner l'aventure et l'action. On peut jouer à chaque épisode séparément ou les entraîner tous avec un unique compteur de score : l'aventure, dans ce cas, s'efface devant l'action.



Version ST. Les personnages s'animent dans des fenêtres. Il faut réagir vite !

Réussite incomplète, dotée de qualités éclatantes et de lacunes certaines, *la Marque Jaune* « accroche » progressivement les joueurs ou les laisse froids. (Disquette Cobra Soft avec BD pour *Atari ST*.)

Denis Schérer

Type	*aventure/action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Langue	*français*
Prix	*C*

Version PC et compatibles

Version pour *PC 1512*, *CGA* et *Hercules*. Le logiciel n'utilise donc pas les capacités du mode *EGA*.

Illustration Jérôme Tesseyre

Les graphismes restent lisibles. Comme pour les autres versions, le logiciel est vendu avec la BD. Je suis sûr de préférer les graphismes de l'album à ceux des *PC*... D.S.

Type — *aventure/action*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Langue — *français*
Prix — C

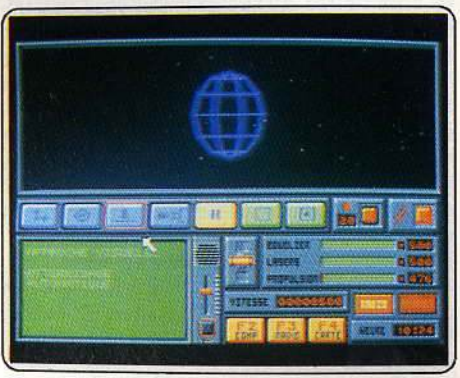
Voyager 10

L'espace miné dans lequel vous évoluez regorge d'astronefs ennemis. Une mission difficile !

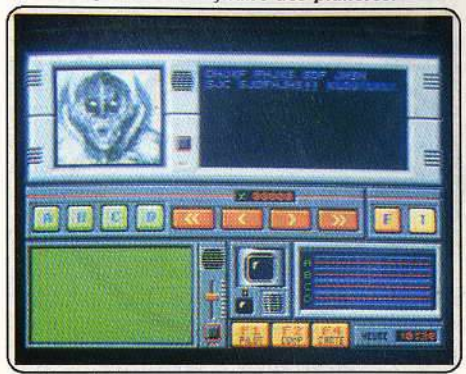
Free Game Blot nous a réservé une surprise : un logiciel ambitieux et doté d'appréciables qualités. Cet éditeur ne nous avait pas habitué à des produits haut de gamme, la série des *Blue War* démontrait cependant une ambition de plus en plus grande.

Voyager 10 impressionne par la qualité graphique de ses écrans principaux, et de temps en temps, par la sonorisation. Ainsi l'écran radio se compose d'un tableau de bord très complet avec une fenêtre pour les textes des messages, plusieurs boutons pour la recherche des fréquences, un autre écran pour les messages de votre vaisseau, dont vous pouvez régler la luminosité à la souris par un curseur et, enfin, un mini-écran de télé sur lequel apparaissent les visages de vos interlocuteurs. La clarté et la précision d'un tel tableau de bord, quand la télé ondoie pour former progressivement un visage animé, sont fascinants.

La sortie quasi simultanée de *l'Arche du Capitaine Blood*, de *Starflight* (sur *PC*) et de *Voyager 10* incite aux comparaisons. Il manque diverses dimensions à *Voyager 10*, incontestablement d'une ambition plus réduite que les deux autres, surtout du point de vue de la richesse du scénario : les personnages qui acquièrent progressivement de l'expérience, leurs rapports — entre eux et avec les autres — tout ce qui installe l'aventure dans un temps qui s'écoule fait défaut. Si les graphismes des tableaux de bord



Vue du tableau de bord du vaisseau. Notez la représentation filaire des planètes.



Les dialogues avec des créatures étranges rappellent l'Arche du Capitaine Blood.



Les planètes visitées découvrent à vos yeux leurs paysages lunaires.

sont étonnants, l'approche des planètes ne donne pas l'impressionnante sensation de plongée présente dans *Starflight*.

En revanche, votre vigilance ne devra jamais se relâcher : l'espace regorge de dangers, mines, autres vaisseaux ennemis : quand un objet surgit du ciel, grossit rapidement, un seul mauvais mouvement du joystick et le vaisseau explose. Lasers, torpilles et boucliers pompent sur vos stocks d'énergie. Pas de sauvegarde possible : les parties sont nécessairement courtes. Ce n'est pas trop grave puisque vous ne perdez pas d'expérience, ni de stocks.

La notice, succincte, ne précise pas assez clairement le système de coordonnées dans l'espace. Ainsi, pour peu que *Voyager* ne navigue pas dans la bonne direction (modifiable au joystick), le compteur de distance affiche 0 km alors que la planète reste éloignée. Si vous la dépassez, vous êtes instantanément projeté loin d'elle, les atterrissages sur les planètes requièrent tant de minutie que l'on s'écrase souvent à cause de mauvaises trajectoires d'approche.

Votre univers est divisé en zones symbolisées par ▸

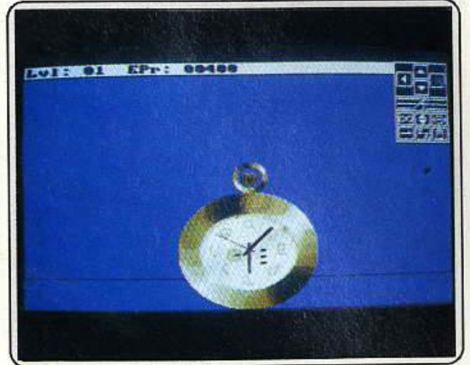
un vaste tableau et entre lesquelles vous empruntez l'hyper-espace. Les indications arrivent par radio : sur Silo 244 des canons interplanétaires auraient été installés. Un visage inquiétant menace : « Si dans 3 mégapliks la fédération ne m'a pas versé une rançon de 100 000 klingors, je désintègre la galaxie ! » Le charme de la situation résulte de ce que le bougre a les moyens de tenir ses menaces... Faut-il anéantir ce monstre ou secourir d'abord le transport écrasé sur Giga 912 ?
L'atmosphère est prenante. Malgré ses défauts, *Voyager 10* apporte la preuve que Free Game Blot est au nombre des éditeurs à surveiller. (Disquettes Free Game Blot, en français, pour *Atari ST*).

Denis Schérer.

Type	*aventure intergalactique*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Dialogue	★★
Difficulté	★★★
Prix	*n.c.*

Alien Fires

Samuel Kurtz donne du fil à retordre aux Timelords. Sa machine temporelle doit être détruite. A vous de jouer !



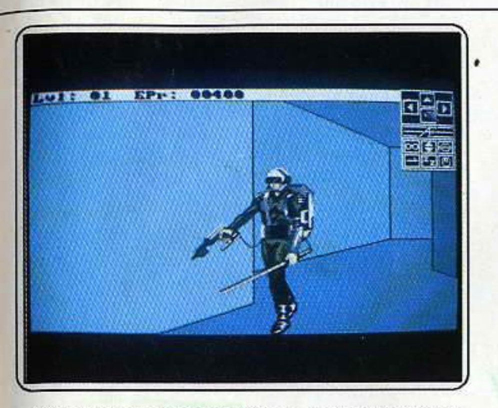
Récupérez tous les objets qui vous tombent sous la main. Ils seront utiles plus tard.

Une race immortelle est chargée de protéger l'équilibre temporel de l'univers du chaos et de la destruction. Mais voilà que le remarquable docteur Kurtz, savant génial jusque-là bienfaisant, vient de mettre au point une machine temporelle qui risque de bouleverser ce fragile équilibre. Vous incarnez l'un des Maîtres du Temps et votre mission consiste à retrouver Samuel Kurtz et à détruire son infernale machine. Avant de commencer à jouer, formatez impérativement une disquette et nommez-la « AF_CHARS » (attention, la caractère de liaison n'est pas le trait d'union, mais le souligné : shift moins).
Vous commencez votre aventure dans une petite colonie minière, qui porte le doux nom de *Fin de Galaxie*. Cette colonie est la propriété d'Octo, une très puissante compagnie de recherche, dont fait partie le docteur Kurtz. Avant d'aller plus loin, vous créez votre Maître du Temps. Cette création s'effectue de manière assez simplifiée. Vous répartissez les quatre-vingt-dix-neuf points qui vous sont alloués entre les différentes caractéristiques. L'habileté à combattre est déterminante pour les combats au corps-à-corps, mais d'autres facteurs interviennent aussi. Votre adresse au tir ne vous sert que pour les armes de jet ou assimilées et n'est pas capitale. La diplomacie est indispensable pour établir de bonnes relations avec les autres personnages et pouvoir ainsi obtenir des renseignements et acheter ou échanger des objets. La dextérité est indispensable pour ouvrir les portes, désamorcer les bombes et même grimper aux échelles. La compréhension révèle toute son importance quand il s'agit d'utiliser un objet inconnu. Vos capacités d'observation sont utiles pour découvrir des objets cachés ou des trappes, mais ce n'est pas une caractéristique majeure. Enfin, la rapidité, capitale, détermine l'agilité dans les combats et la possibilité ou non de fuite. La notice propose une répartition des points parfaitement valable. Quelques pas suffisent pour vous amener dans la première pièce. Les salles sont représentées en 3D, avec un relief bien rendu et très clair. Vous guidez votre personnage au clavier ou à la souris, avec la possibilité d'avancer, de reculer et de pivoter de 45 degrés vers la droite ou la gauche. D'autres icônes ont leur utilité pour examiner, prendre, donner, parler, monter ou descendre une échelle. Vous ne tardez pas à rencontrer Tristar, le



Trisar, le robot en chef est chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments.

Illustration Emmanuel Le Coz



Méfiez-vous, les personnages sont parfois très chatouilleux de la gachette.

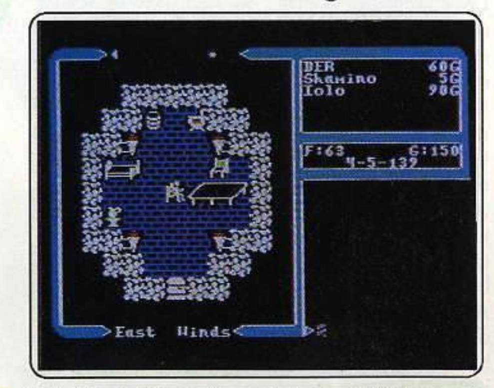
robot en chef chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments indispensables à votre mission qui consiste à vous rendre au second niveau et à parler à Angel. Il vous précise aussi de vous méfier des agents d'Octo qui rôdent.
Une synthèse vocale parfaitement compréhensible accompagne l'affichage du messager (en anglais). Avant de mettre fin à l'entretien par un « Bye », profitez-en pour le questionner un peu. Il peut vous fournir un certain nombre de renseignements. Notez-les bien car tous ont une importance. De même vous avez intérêt à établir un plan détaillé des lieux visités avant de vous enfoncer profondément car rien n'est plus facile que de se perdre dans ce dédale.
Au cours de votre quête, vous croisez un grand nombre de personnages, tous superbement dessinés. Au début, vous ne disposez d'aucune armure ni d'aucune arme. Aussi, c'est par le dialogue qu'il faut passer. Un simple « Hello » vous permet le plus souvent d'engager la conversation, même avec des créatures pas toujours bien disposées à votre égard. Vous apprenez ainsi qu'Angel est une journaliste du *Scientific Galaxian*, faisant des recherches sur Octo. Jessica est la copilote du Fighter Hunter, seul moyen de quitter cet astéroïde et est une amie de Darkmoon. Le docteur Fever est le robot chargé des relations entre les humains. Mangle Tangle, pour sa part, n'aime pas ces derniers mais vous fournit de nombreux indices.
Avant de clore une discussion, soyez bien sûr d'avoir soutiré tous les renseignements possibles à la créature. Dans certains cas, vous pouvez procéder à des échanges ou acheter du matériel. En revanche, dans de rares cas, la créature rencontrée vous attaque d'emblée, sans s'occuper de votre bonjour. Vous vous retrouvez sur un écran de résolution des combats, les silhouettes de chacun des protagonistes étant représentées. Les points de vie sont ventilés sur sept zones du corps (tête, thorax, abdomen, bras et jambes). Chaque zone peut être protégée par une armure particulière mais il n'est pas possible de porter plus de deux armures en même temps. L'arme préparée est signalée à l'écran. A défaut, vos poings font l'affaire. Les options de combat sont réduites : attaquer, parer ou fuir. Si vous sortez victorieux d'un combat, vous êtes plus expérimenté mais aussi souvent plus pauvre en points de vie, difficiles à regagner. Aussi, contrairement aux jeux de rôle classiques, il faut limiter les combats au strict minimum. Un autre inconvénient des engagements est que si vous gagnez, vous vous mettez à dos tous les amis de la créature. Et si vous fuyez, cette dernière — attaquée — recherche le combat dès que l'occasion s'en présente. Comme au départ vous ne disposez que d'un nombre restreint de points de vie, vous risquez fort de mourir.
Heureusement, le conseil galactique se charge de votre résurrection, pour un nombre de fois n'excédant pas le montant de vos points de vie de départ. Mais cette résurrection vous ramène au point de départ. Aussi il est préférable de sauvegarder le jeu à intervalles réguliers. Malheureusement, l'option de chargement d'un jeu sauvegardé n'est proposée qu'au départ et vous devez donc « rebooter » le logiciel. Fouillez chaque pièce pour y découvrir armes, armures ou clés, indispensables au franchissement de certaines portes. Ces objets ne sont pas toujours visibles de prime abord. Un leitmotiv musical digitalisé, changeant avec les niveaux, accompagne le jeu. Un excellent logiciel où l'accent est surtout mis sur le côté relationnel de l'aventure. (Disquette Paragon pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Type	*aventure-jeu de rôle*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

PC 58B DB SOS C

Ultima V

L'imagination et le talent de Richard Garriot se retrouvent dans ce cinquième épisode de *Ultima*. Un régal !



La hutte de Iolo, un havre de tranquillité dans une forêt tropicale et le point de départ de la lutte.

Richard Garriot, qui n'est autre que le célèbre Lord British, fait preuve, une fois de plus, de son intarissable et talentueuse imagination. Le scénario d'*Ultima V* nous invite à poursuivre le combat contre le Mal qui ne relâche pas son emprise sur ce beau pays de Britannia.
Ici, le Mal prend l'aspect de huit redoutables Shadowlords (Seigneurs de l'Ombre), qui personnifient huit vices directement opposés aux vertus telles que l'Honnêteté, la Compassion, le Sacrifice de soi, la Droiture (Valor), la Justice, l'Honneur, la Spiritualité et l'Humilité.
Prenons l'histoire à son début : afin de mettre un terme aux agissements du Mal, Lord British et le Grand Conseil décident de sceller à jamais les donjons découverts par les aventuriers d'*Ultima IV*. L'expédition tourne mal et Lord British est enlevé par les Shadowlords. Entre-temps, Blackthorn, membre du Grand Conseil, expédie les affaires courantes du royaume. Mis au courant de la disparition de Lord British, Blackthorn décide de garder le pouvoir jusqu'au retour du roi. Les Shadowlords en profitent pour prendre le contrôle de Britannia. Alerté par Iolo et Shamino, vos compagnons d'aventure dans *Ultima IV*, vous avez pour tâche de neutraliser les Shadowlords et sauver Lord British s'il est toujours en vie. La création de personnages est identique à celle d'*Ultima IV* ; vous répondez aux questions de la gitane qui détermine vos attributs et votre classe. De plus, les vétérans d'*Ultima IV* peuvent transférer leur personnage favori. Le jeu conserve également la panoplie d'armes habituelles ainsi que le système de fabrication de sorts magiques à base d'herbes et de plantes rares.
Le monde de Britannia a bien changé depuis le précédent épisode ; on y dénombre plus d'une trentaine de villes, châteaux, villages et refuges. Le château de Lord, par exemple, est un immense édifice de cinq étages. Britannia renferme également un monde souterrain nommé Underworld aussi vaste que les terres de la surface et peuplé de créatures inconnues.
On navigue sur les rivières, lacs et océans grâce à des bateaux à voiles ou à rames. Autre nouveauté, le soleil se lève et se couche sur Britannia, ce qui se traduit par une image fortement réduite à l'écran (on ne voit que le personnage).
Le jeu débute dans la hutte de Iolo le barde, Shamino le guerrier est à vos côtés. Votre personnage, quant à lui, campe le rôle d'un Avatar. Une petite inspection de la hutte et du jardin de Iolo pour la forme et en route pour le grand voyage ! Situé en plein cœur de la Forêt profonde (The Deep Forest), la hutte de Iolo est à quelques kilomètres de Empath



Une petite exploration du jardin de Iolo et en route pour sauver Lord British.

Abbey et de Yew, la cité de la Justice (région nord-ouest de Britannia). Le contact avec les habitants d'une ville est une des clés de la victoire. Ils vous donneront une foule de renseignements y compris la mantra des temples dédiés aux huit vertus. Les combats vous procurent des points d'expérience et des objets magiques fort utiles en cas de victoire. A Yew, contactez Chamfort, Jeremy et Jérôme pour bien débuter.
Le système de jeu est identique aux précédents épisodes avec un personnage (il représente le groupe) qui évolue dans un monde vu de haut et toutes les commandes transitent par le clavier. Les graphismes sont moyens sans être désagréables. Ce qui frappe le joueur dans cet épisode est le souci du détail apporté au scénario et à la réalisation. Les exemples ne manquent pas : pour l'achat de chevaux, vous avez le choix entre des chevaux de montagne, de plaine ou de guerre. De plus, un cheval mal attaché ne reste pas sagement là à vous attendre ! En pleine nature, le bruit d'une chute d'eau ▶

1re version | II ST 53 53 DOS 15 18



Empath Abbey, situé à quelques kilomètres au nord-ouest de la hutte de Iolo.



Des graphismes bourrés de détails, le monde de Britannia s'est considérablement étoffé.



Le barde monte la garde et berce le sommeil de ses compagnons avec sa mandoline.

vous signale l'existence d'une rivière. Enfin, quand vous décidez de faire une halte pour la nuit et dormir à la belle étoile, choisissez le barde pour monter la garde, il empoigne aussitôt sa mandoline pour vous jouer une berceuse. Son chant terminé, il se lève et fait les cent pas en fumant la pipe ! Un très bon point pour le conditionnement soigné du jeu, la traditionnelle nappe-carte et l'excellente documentation sont au rendez-vous.

Bref, on ne peut que constater avec plaisir la réalisation parfaite d'un jeu de rôle de qualité exceptionnelle (et le mot est faible). Deux cent passionnantes heures de jeu — au moins — vous attendent dans *Ultima V*. (Disquette Origin Systems pour *Apple*. Les versions *PC*, *ST* et *Amiga* suivront.)

Dany Boolauck.

Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Dialogue	★★★★
Langue	A
Prix	n.c.

Alternate Reality : le Donjon

La découverte de la porte du Donjon met fin à des mois d'errance dans *la Cité*. Un pas de plus vers la liberté.

Les jours et les mois d'errance dans la Cité de Xebec touchent à leur fin, la porte du donjon s'ouvre enfin. Si votre moral et votre détermination n'ont pas encore été entamés par vos péripéties dans « La Cité », vous avez une chance de survivre dans « Le Donjon ». Oui, l'aventure continue et *le Donjon* est l'étape suivante vers la liberté, ou peut-être celle de la revanche. Vous avez la possibilité de transférer DÉFINITIVEMENT votre personnage de *la Cité* vers *le Donjon*.

Ceux qui n'ont jamais joué à *Alternate Reality* peuvent directement créer un personnage pour ce deuxième épisode. Pour mémoire, la création de personnages se fait lors du franchissement d'une porte surmontée d'un panneau numérique qui détermine vos attributs. L'alignement du personnage, bon ou mauvais, dépend exclusivement de son comportement. Par exemple, attaquer un homme sans défense ou voler vous rend mauvais. Les implications du choix d'un comportement sont importantes ; il s'avère plus avantageux et commode d'avoir un alignement de mauvais mais, à long terme, un bon donne de meilleurs résultats.

Les entrailles de Xebec vous réservent un monde relativement différent du précédent volet. Tout d'abord, il y a plusieurs niveaux : le premier est, comme dans *la Cité*, un plan de 64 × 64 cases, le deuxième fait 32 × 32, le troisième se réduit à un 16 × 16 et le dernier (vous vous en doutez) est un 8 × 8. Cet épisode ne nous épargne pas les séances traditionnelles de cartographies. Cependant on constate une amélioration dans ce domaine (toujours par rapport au premier volet) : une case ne correspond toujours pas à un pas mais cette fois les blocs sont clairement délimités.

Au premier niveau et à quelques centaines de mètres de votre point de départ, se situent les seuls établissements de restauration, de repos et d'équipement du Donjon. L'échoppe de Damon et Pythias est l'endroit qu'il faut visiter pour s'équiper en matériel, armes et vivres divers (ne soyez jamais à court de torches !), vérifiez toujours le montant de la somme réclamée, parfois supérieure au prix réel de l'achat ! La Retraite (The Retreat) est le lieu de repos où vous pouvez obtenir, contre toute espèce trébuchante, un coin (pas de lit) pour dormir. La taverne de Rasthkeller sert repas et boissons, c'est l'endroit rêvé pour recueillir des renseignements. Le donjon baigne dans l'obscurité la plus totale. Une zone « éclairée » où se trouvent les établissements cités plus haut. Une chapelle permet aux « méchants » de changer d'alignement. Signalons, en outre, l'existence de six guildes (trois bonnes et trois mauvaises) auxquelles vous pouvez adhérer afin d'acquérir des sorts magiques.

Plus intéressant encore, au centre du premier niveau siège l'Oracle de la sagesse. Contre de l'or, ce dernier vous aiguille sur des quêtes secondaires qui, en cas de succès, permettent de glaner des renseignements importants et d'augmenter vos attributs. Essayez également de localiser rapidement l'Enchanteresse et le Nain Forgeron (Dwarven Smithy). La première identifie les armes et les rend magiques contre des pièces d'argent ou des cristaux. Le second fabrique de superbes armes et armures mais les vend très cher. Enfin, au deuxième niveau Lucky vous attend pour vous vendre ses potions ou identifier les vôtres.

L'exploration des lieux se résume essentiellement en deux mots : cartographie et rencontres. Ces dernières se concluent souvent par un combat et en ce qui concerne les « mauvais », pas d'états d'âme : frappez sur tout ce qui bouge. Les bons doivent être très prudents et ne jamais attaquer les premiers s'ils doutent de l'alignement de leurs interlocuteurs. Ainsi, vous aurez des contacts avec une multitude de monstres et personnages. Méfiez-vous surtout des monstres porteurs de maladies mortelles ou qui empoisonnent, trouvez un guérisseur en cas de problème ; il vous guérira même si vous n'avez pas d'argent. Sachez également que certains objets ou cadavres sont envoûtés, fort heureusement les guildes sont habilités à vous désenvoûter. Toutefois, l'issue victorieuse de certains combats vous gratifie d'un butin appréciable comme, par exemple, des baguettes et des cartes à jouer magiques ainsi que des parchemins et des potions. Un dernier conseil, redoublez de prudence face à des voleurs qui ont la fâcheuse habitude de vous alléger de vos meilleurs équipements.

Un jeu correct dans l'ensemble mais où subsiste quelques défauts qui auraient pu être évités. Ainsi le jeu demande de créer une disquette « personnages » pour y sauvegarder les parties. En cas de mort de votre héros, vous avez la possibilité de le ressusci-



Damon, le commerçant du coin. Ses torches sont d'excellente qualité, le reste l'est un peu moins. Vérifiez votre monnaie !



La Retraite, l'unique endroit de repos pour l'aventurier épuisé. Il faut trente pièces de cuivre pour une place au coin de la cheminée.

C64 57B OH. 14

Bard's Tale III : destin du voleur

Sus à l'ennemi ! Tarjan, le dieu fou revient pour dominer le monde. Un superbe jeu de rôle.

Notre anxiété ne cesse de s'accroître à la lecture de ce message d'un habitant de Skara Brae. Blessé à mort, il a puisé dans ses dernières forces pour témoigner du malheur qui s'est abattu sur le site. Non, pas de doute possible ; le déchiffrage de son écriture tremblotante décrit bien la destruction de Skara Brae par... Tarjan, le dieu fou ! Pire encore, Tarjan affirme que ce n'est que le début de sa conquête de l'univers ! Aux armes cit... euh aventuriers ! Sus à l'ennemi, *le Bard's Tale* nouveau est arrivé !

Vous avez pour mission de rassembler un groupe d'aventuriers capables de voyager à travers sept dimensions afin de récupérer des mots de passe, des sorts et des objets indispensables pour vaincre Tarjan. Le succès de cette mission redonnera vie à Skara Brae.

La phase de création des personnages est identique à celle de *Bard's Tale* (voir Ludic, *Tilt* n° 54). Deux nouvelles classes s'ajoutent aux professions déjà connues : le geomancer (détenteur de sorts offensifs) et le chronomancer (spécialiste de la téléportation). Cette dernière n'est accessible qu'à un pratiquant de magie ayant cumulé tous les sorts de trois professions de magie.

Détail important, le chronomancer ne peut plus utiliser les sorts précédemment acquis. Les guerriers qui désirent se convertir en magicien deviennent automatiquement des geomancers, en contrepartie ces guerriers perdent leurs points forts spécifiques. Le barde, par exemple, perd ses chants et le paladin, ses coups multiples.

Un groupe d'aventuriers accepte sept membres au total. Des monstres peuvent être invoqués pour se joindre au groupe si celui-ci n'est pas au complet. Un aspect intéressant, les monstres invoqués et intégrés au groupe peuvent être soignés, ressuscités et sauvegardés. Ils ont même la possibilité de transporter des objets, sans toutefois les utiliser. Attention ! en cas de mort d'un monstre, les objets qu'ils transportent disparaissent. Pour cet épisode, toutes les professions semblent être indispensables pour mener la quête à bien. Néanmoins, la documentation et le titre de l'épisode nous aiguillent quelque



Comme dans les précédents **Bard'Tale**, *le Barde est un personnage à ne pas négliger.*

ter en échange d'une baisse sensible d'un de ses attributs. Or, il suffit de dupliquer votre disquette personnage pour éviter ce problème. On est donc en droit de se poser des questions sur l'utilité de cette sanction. Autre défaut : on peut effectuer toutes les quêtes secondaires sans passer par l'oracle. Sur le plan technique, pas de surprise, le système de jeu est identique à celui de *la Cité*. Les graphismes, bruitages et animations sont correctes. Pour amateurs du genre. (Disquette Datasoft pour *C 64*, prévu sur *Apple, ST, Amiga* et *PC*.) Dany Boolauck

Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Dialogue	★★★
Langue	A
Prix	n.c.

L'une des trois Guildes appartenant aux clubs très fermés des « Bons ». Une bague vous est offerte en signe d'appartenance à la Confrérie.

Illustration Emmanuel Le Coz

peu sur LA profession vedette : le rogue (voleur). Le monde de *Bard's Tale III (BT)* témoigne du passage de Tarjan, tout y est dévasté. Skara Brae est en ruines, le « Review Board » n'existe plus mais un vieux sage se trouve à l'endroit où siégeait le célèbre conseil et c'est à lui qu'incombe la lourde tâche du passage des niveaux.
L'emporium de Roscoe, la banque, l'armurier, les temples et les casinos ne sont plus, mais des substituts existent pour certains de ces établissements, à vous de les trouver.
La Guilde des aventuriers est remplacée par un camp de réfugiés situé à l'extérieur de Skara Brae. A quelques mètres du camp réside le tavernier de Scrapwood Tavern, faites-y un tour pour être agréable au barde, offrez-lui à boire et remplissez sa gourde pour la route (eh oui, c'est nouveau). Par la même occasion, essayez de tirer les vers du nez au tavernier, il a toujours quelque chose à raconter.
La toute première fois, le jeu démarre du camp des réfugiés ensuite l'option de sauvegarde permet d'arrêter la partie où bon vous semble, ce qui est vraiment appréciable. Une autre option pratique : l'auto-plan qui permet de visualiser les parties explorées d'un donjon. Pour votre plus grand plaisir, les donjons sont légion ; quatre-vingt-quatre niveaux les composent. Les renseignements circulent mal à Skara Brae mais nous avons tout de même obtenu les noms des sept dimensions que vous devez affronter : Arboria, Lucencia, Kinestia, Gelidia, Tarmitia, Tenebrosia et Malefia. Il est formellement recommandé aux groupes d'aventuriers de niveau un de sécuriser en premier lieu le donjon du dieu fou à



Une première rencontre inamicale.



Les créatures de Tarjan vous épient !

Skara Brae. Pour rappel, le mot de passe du donjon est « Tarjan ».
Les combats sont similaires à ceux des épisodes précédents, la dextérité de vos personnages reste le facteur décisif de la victoire. Les monstres sont toujours aussi nombreux et agressifs. Toutefois, les problèmes posés par *BT III* se situent au niveau des énigmes car les auteurs précisent qu'aucun renseignement ne pourra circuler efficacement entre joueurs et que le bon sens est la clé du succès.
Les graphismes, le bruitage et l'animation sont satisfaisants.
En guise de conclusion, disons que *Bard's Tale III* ne déçoit pas, c'est même exactement le contraire. Les différentes améliorations apportées au jeu et la qualité du scénario font de ce logiciel l'un des meilleurs de ce printemps 1988 avec *Ultima V*. (Disquette Electronic Arts pour *Apple*. Prévu pour *PC et compatibles Atari, ST, Commodore 64, Amiga* et *Apple IIGS*, mais soyez patient !)

Dany Boolauck

Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	★★
Dialogue	★★★★
Bruitage	★★
Langue	*anglais*
Prix	*n.c.*

Illustration Emmanuel Le Coz

Starflight

L'exploration de cet univers incommensurable vous ouvre à des nouveaux mondes.

Electronic Arts, avec *Starflight* a fait fort. C'est une aventure intergalactique géante sur *PC*. Si vous aimez phantasmer à devenir le maître de l'univers, capitaliser les richesses contrôlées, mettre les petits drapeaux sur les positions (ici des planètes entières) conquises, alors il faut entrer dans l'univers de *Starflight*. Hélas un avertissement solennel s'impose ici d'urgence. *« Attention : n'essayez jamais de jouer avec les disquettes originales ! »* Le système de protection est infernal : non seulement, il faut valider un code à chaque décollage de votre fusée, vous déterminez un nombre de cinq chiffres par un petit dispositif de disques pivotants en carton diffusés avec le programme, mais vous devez aussi formater quatre disquettes vierges avant de jouer. Deux pour le

jeu et deux pour sauvegarder les étapes. En effet, le logiciel est programmé pour ne jouer qu'une fois! De plus, le moindre incident au cours des chargements ou sauvegardes le détruit : Electronic Arts devrait changer de méthodes de protection, ou embaucher un personnel exclusivement chargé de répondre aux demandes d'échanges de programmes puisqu'il faut à peine vingt minutes pour « flinguer » les deux disquettes originales !



Choix de la destination sur la carte de l'univers.

Le principe ne déborde pas d'originalité : vous êtes à la fois explorateur, espion, marchand et guerrier. Bien vite d'ailleurs le sort du système planétaire reposera sur vos larges épaules. Vous recrutez et formez les membres de l'expédition, équipez un vaisseau, avec votre dotation initiale en unités monétaires. Assez pour prospecter les planètes proches, extraire et vendre des minerais précieux. Ensuite commence la plus grande aventure : deux cent soixante-dix systèmes stellaires et huit cents planètes différentes, sept races étrangères. Pas question de faire du tourisme : vos réserves d'endurium, le carburant de votre vaisseau, vous permettent seulement d'explorer les systèmes stellaires les plus proches. En cas de panne sèche, le programme, magnanime, prévoit un rapatriement d'urgence. Vous recevrez une lourde amende une fois rentré à bon (astro)port. La réalisation est d'une qualité étonnante : vous décollez de la base, et naviguez dans le système planétaire dont vous voyez la carte. Vous dirigez, au curseur, la fusée vers les planètes qui vous intéressent. Une fois la mise sur orbite effectuée, vous voyez la planète en trois dimensions. Sélectionnez



Exploration de la planète à l'aide d'un engin motorisé.

sur une carte votre site d'atterrissage. Alors commence l'impressionnante descente, en un zoom vertigineux pour se terminer sur un quadrillage en 3D. Le vaisseau à peine stabilisé, le véhicule de reconnaissance tâte le sol. La carte à différentes échelles



Satellisé autour d'une planète, vous repérez votre lieu d'atterrissage.

indique à la fois le relief, les minéraux, les êtres vivants. Selon la gravité qui s'exerce à la surface de la planète le véhicule pourra s'éloigner plus ou moins loin de la navette, analyser le sol, rapporter des échantillons, extraire des minéraux précieux…

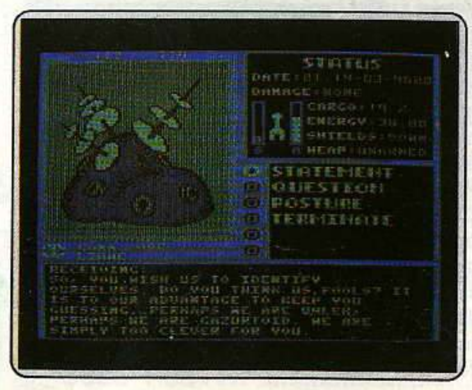
Bien sûr rien ne sert de débarquer au hasard. Les analyses que vous, commandant, demandez à l'officier scientifique dès la mise en orbite indiquent la force de gravité (si elle est trop forte, vous ne pourrez pas redécoller), précisent la teneur en minéraux, la grandeur de la biomasse. L'officier de communication doit établir le contact avec d'éventuels groupes civilisés. Et si aucune planète du système ne méritait une visite approfondie ? Si aucune n'était susceptible d'accueillir des colons ? Alors il faudrait se tourner vers d'autres systèmes planétaires recélant plus de ressources… On passe ainsi des heures passionnantes à explorer une toute petite partie de l'univers.

Starflight est une réussite remarquable en raison de la très grande cohérence de l'ensemble des éléments du jeu. On sent le travail investi (l'équivalent de quinze années de travail). Ubi Soft qui distribue le logiciel en France a entièrement traduit la documentation : *Starflight*, une fois que l'on a dépassé l'énervant problème des sur-protections, est accessible, et révèle des aspects nouveaux, pour une aventure qui peut durer des semaines ! (Langue : anglais. Notice en français. Disquette Electronic Arts pour PC.)

Denis Schérer

Type	*aventure intergalactique*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Dialogues	★★★
Difficulté	★★
Prix	*D*

Rencontre avec des êtres d'intelligence supérieure, qui n'hésitent pas à vous narguer.



Les Passagers du Vent

Splendeur des graphismes et qualité de la bande sonore, à la mesure de l'*Amiga*, distinguent cette adaptation des versions antérieures.

Encore ? N'avons-nous point testé et retesté ce logiciel (n° 39, p. 52 sur *Thomson* ; n° 41, p. 28 sur *CPC, PC, Atari ST* ; n° 42, p. 129 pour la deuxième partie — L'heure du serpent — sur *Atari ST* ; n° 43, p. 37 deuxième épisode sur *Thomson*) ? Ne fut-il pas doublement distingué par la rédaction avec le Tilt d'or des meilleurs graphismes et par un Top Tilt décerné par les lecteurs ?

L'adaptation simultanée sur *Amiga* des deux épisodes des aventures de la brune Isabelle et de la rousse Mary a valeur de test. Infogrames, avec *Bob Morane*, vient de fournir la preuve qu'il est difficile de réussir un même programme sur toutes les machines : toutes les versions présentent des défauts. *Les Passagers du Vent*, éblouissants sur *Thomson*, réussis sur *Atari ST* risquaient sur *Amiga* de ne pas tenir le choc face à la concurrence du plus haut niveau. Mais le test est triplement concluant. Pour les oreilles d'abord : Charles Callet, le musicien, s'est fait plaisir : à chaque chapitre nous retrouvons sa musique, instruments variés, morceaux longs, bien



Des graphismes d'une richesse exceptionnelle…



Un ingénieux système de multi bruitage.

construits, que le jeu n'interrompt ni ne coupe. La dimension sonore du logiciel constitue un événement. La version *ST*, pourtant due au même auteur, est laissée loin derrière. Désormais n'acceptez plus sur *Amiga* des rengaines lancinantes, des bruitages ▶



Les passagers recrutent de nouveaux compagnons. Plus on est de fous...



Isa, trop sûre d'elle, va sans doute provoquer un nouveau drame.

approximatifs : il faut demander beaucoup aux compétences sonores de cette machine : elle est capable du meilleur.

Pour les yeux ensuite : un simple transcodage des graphismes *ST* aurait donné de jolis écrans. Le retravail de tous les graphismes offre un résultat somptueux. Là encore la version *ST* ne fait pas le poids. Les animations supplémentaires égayent le logiciel, sans constituer pour autant un point fort du jeu. Les programmes n'ont pas voulu concurrencer *Defender of the Crown* sur son propre terrain.

Pour l'esprit enfin, car la boîte est vendue avec les deux épisodes. Si le premier est trop facile pour les joueurs expérimentés, le second saura les occuper plusieurs heures, les emmener longtemps sur de fausses pistes avant de se rendre compte des impasses : prendre de quoi noter ses choix, sauvegarder en cours d'épisode. Il y a beaucoup à jouer, et des options nouvelles accroissent le confort du jeu : affichage des fichiers des « situations » sauvegardées au moment de repartir, possibilité de revenir au début d'un chapitre en cours de partie. Les autres aspects du jeu ne se modifient pas avec l'adaptation. Chaque chapitre est rythmé par l'apparition de vignettes sur un fond stable, le jeu repose sur le choix des interlocuteurs autant que sur celui des décisions à prendre.

Laissez-vous captiver par un XVIIIe siècle brutal et dangereux, par un jeu facile d'accès, l'un des plus séduisants programmes sur *Amiga* créés en France. (Disquette Infogrames pour *Amiga*.)

Denis Schérer

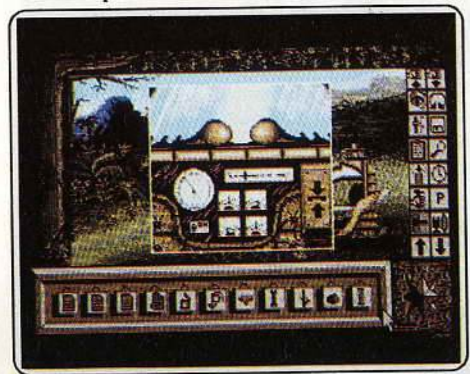
Type	*aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Musique	★★★★★★
Langue	*français*
Prix	*C*

Explora

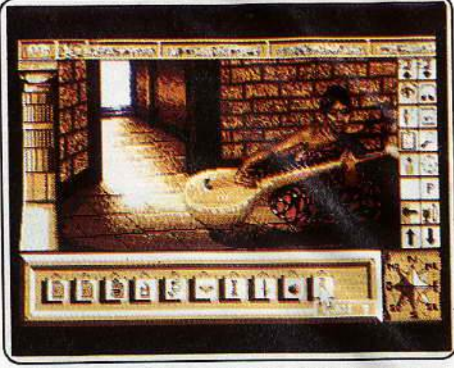
Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous partez à la recherche du coupable.



Une grotte préhistorique, probablement le repaire d'une créature primitive.



Un paysage préhistorique avec, au premier plan, le tableau de bord de la machine temporelle.



L'Inde mystérieuse, le son cristallin d'une cythare... le voyage devient intéressant.



Du feu ! Pas de doute, les Hommes ne sont plus très loin... prudence.

Amateurs d'aventure vous vous souvenez certainement du jeu *Euréka* qui fit grand bruit vers 1985 tant par la difficulté de l'énigme que par le montant du chèque que devait toucher le premier à découvrir la solution. Pour la petite histoire, rappelons qu'en France personne n'a été capable d'en venir à bout ! En sera-t-il de même pour *Explora*, un nouveau jeu d'aventure pour *Atari ST* et *Amiga* édité par Infomédia ? Le parallèle est tentant : comme son ancêtre spirituel, cette aventure se déroule pendant diverses époques et les premiers à résoudre l'énigme proposée en fin de jeu seront récompensés par de nombreux prix...

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous décidez par tous les moyens de poursuivre le coupable. Ancien domestique de votre famille, ce dernier a utilisé la machine à remonter le temps créée par votre père, un original mais génial savant, afin d'échapper à la justice de son époque. Un seul moyen vous permettra de le retrouver : suivre le même chemin que lui. Pour cela, vous retournez au château familial où est caché l'engin de votre père ainsi que les divers éléments nécessaires à sa mise en route.

Cette première étape est relativement simple. Vous trouverez les cartes perforées nécessaires à la programmation mais parviendrez-vous à découvrir la fameuse machine à remonter le temps ? Un conseil : essayez toutes les solutions et ne descendez pas les escaliers tant que vous n'aurez pas le briquet. Une fois cette étape surmontée, vous partez pour le paléolithique supérieur, plus précisément en 33172 avant notre ère. A partir de là, la progression devient moins facile : on se retrouve en plein air et nul ne sait réellement quels pièges diaboliques ont imaginé Patrick de Mozas et Fabien Begom, les deux scénaristes. Signalons tout de même que traîner dans les marécages n'est pas recommandé et que la grotte renferme des éléments bien utiles pour la poursuite du périple.

A la suite de ce séjour, l'Inde vous ouvre ses portes. C'est au début du règne Jahangir, plus précisément en 1605, que vous serez propulsé par l'infernale machine. Plus animée que la précédente, cette époque propose davantage de personnages et s'avère diablement intéressante. Ainsi, le lépreux tient un rôle majeur car il vous renseigne sur la façon dont vous pourrez vous rendre au temple sacré situé en pleine forêt. Infestée de tigres, elle marque souvent la fin de l'aventure. Il est alors nécessaire de tout recommencer afin de parvenir aux autres époques qui vous permettront de découvrir le Mexique en l'an 750, l'antique Egypte en 1100 avant Jésus-Christ et un futur possible où, en 2125, Paris n'est plus la capitale de la France. Signalons que parvenir à ce niveau est possible en récupérant quatre éléments constitutifs d'une nouvelle carte de programmation dans les époques précédentes.

Complet et complexe, *Explora* se distingue par la qualité de sa réalisation et une grande facilité d'accès. Divisé en trois parties, l'écran propose sur la droite une fenêtre de commandes où diverses icônes sont présentes. Le symbolisme de ces dernières est parfois contestable, mais avec un peu d'habitude... La fenêtre située en bas contient les objets dont on dispose et limite le nombre de ces derniers. Cela complique sérieusement la tâche car comment savoir si tel ou tel élément s'avère nécessaire pour la poursuite de l'aventure à des époques ultérieures ? Le ▸

SOS AVENTURE

reste de l'écran propose des images, animées ou statiques, moins sophistiquées que celles de programmes tels *The Pawn* ou *Guild of Thieves*. Notez que les versions *ST* et *Amiga* proposent peu de différences notables si ce n'est une palette plus riche pour la seconde. Nous prononcer sur les autres éléments, notamment le bruitage, n'est pas facile car la version dont nous disposions pour le présent test n'était pas tout à fait terminée. C'est pourquoi notre jugement sur certains points reste en suspens. Il est cependant d'ores et déjà acquis que la qualité globale d'*Explora* devrait lui assurer un beau succès et qu'il marque l'avènement d'une nouvelle société d'édition française. Bon vent! (Disquette Infomédia pour *Atari ST*. Existe aussi sur *Amiga*.)

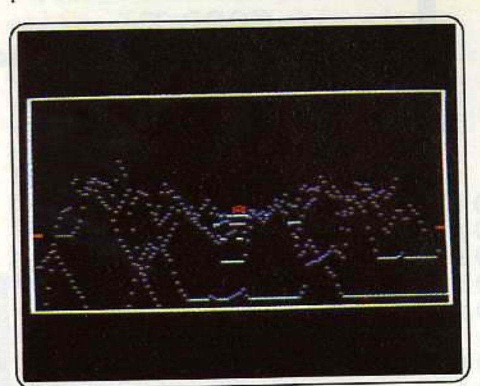
Mathieu Brisou

Type — *aventure*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — -
Langue — *français*
Prix — E

Captain Blood

Les Numéros débarquent sur CPC! Blood et son Arche sont toujours à leurs trousses à la recherche du fluide vital!

Programme phare d'Ere International pur 1988, *Captain Blood* existe désormais sur *Amstrad*; qui plus est dans une version enrichie par rapport à celle



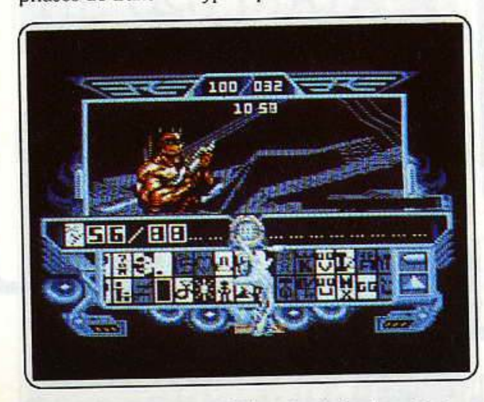
Un survol rapide des collines d'une planète en fractal.

de l'*Atari ST*. Notez au passage que la sortie de cette adaptation sur *CPC* annonce le programme sur *Amiga* et sur *PC*…

Avant le chargement, une lancinante et angoissante question se pose: que reste-t-il des éléments qui firent le succès de ce programme sur *Atari?* On connaît, en effet, les limitations de l'*Amstrad*, tant du point de vue graphique que sonore, et une comparaison chiffrée des performances de ce huit bit par rapport à celles du *ST* ne laisse, *a priori*, rien présager de bon… Pourtant, il faut se rendre à l'évidence: la transposition est heureuse!

Le lancement s'effectue fort simplement (Run « ERE ») et propose dès le départ une page de présentation moins agréable que celle de l'*Atari*. Vient ensuite la musique d'accompagnement tirée d'un album de Jean-Michel Jarre. Cette dernière n'est pas digitalisée mais directement générée par l'ordinateur, c'est en fait une bonne initiative lorsqu'on connaît la médiocrité des circuits de restitution du son de la machine. Ensuite, on est immédiatement dans le bain. Le tableau de bord est identique tant par son organisation spatiale que par son graphisme à celui de la version *Atari*, bien que moins agréable graphiquement parlant. Cela se comprend aisément compte tenu du mode écran choisi: 160 par 200 en seize couleurs. Toutefois, cela n'excuse pas tout… L'accès aux commandes passe par l'intermédiaire du joystick ou par les touches de gestion de curseur. Un regret: la précision n'est pas toujours au rendez-vous. Ainsi, lors du pointage des coordonnées sur la carte, il arrive que l'on ait du mal à saisir un point bien précis. Pourquoi ne pas avoir intégré une saisie directe par le biais du clavier?

Rappelons que le principal reproche adressé à la version *Atari* de *Captain Blood* était la longueur des phases de transfert hyper-spatiaux et la difficulté de



Un Croolis vareux, bête et méchant, qui ne pense qu'au meurtre et à la destruction.



Sélectionnez votre destination et projetez-vous dans l'hyper-espace.

Un doigt sur la touche qui crache la puissance dévastatrice de l'Arche sur une planète.

parvenir à un être une fois parvenu sur une planète donnée. Ces problèmes ne se posent plus avec cette version. Le passage en hyper-espace est aussi bref que possible (malgré certains effets graphiques de belle facture) et s'avère en plus sonorisé. Notez qu'il en est de même pour l'effacement des planètes. D'autre part, se poser sur une planète est fort simple: après avoir l'objectif en ligne, enfoncez la touche « Escape ». Autre point fort de cette adaptation par rapport à l'original: la rapidité avec laquelle le joueur se trouve précipité en plein milieu de l'action. Dès les premiers contacts on se trouve, en effet, en présence d'êtres forts divers (ce qui n'est pas toujours le cas avec la version *Atari*) et ces derniers sont généralement très volubiles. C'est à l'évidence l'aspect le plus positif de cette version par rapport à l'original. Avec ce dernier nous avions souvent l'impression de tourner en rond du fait de rencontres insuffisamment diversifiées. Signalons au passage que l'Upcom, le système de communication inauguré sur la version *ST*, est identique, mais certaines icônes sont ici peu explicites.

Bien que mineures de prime abord, les diverses modifications apportent un réel plus au joueur et en dépit de certains défauts cette adaptation est une réussite incontestable. Preuve que les huit bits ne sont pas encore hors de propos: avis aux amateurs! (Disquette ERE International pour *Amstrad CPC*).

Mathieu Brisou

Type — *aventure*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Dialogue — ★★★★★
Langue — *français*
Prix — C



Un zoom sur la planète afin de détecter la présence de vie intelligente.

36-15 Tilt SOS Aventure

Alors? Vous êtes bloqué dans un jeu d'aventure? Vous peinez lamentablement dans un jeu d'action? Un mot de passe vous manque pour avancer dans votre jeu de rôle préféré? Pas d'hésitation, lancez votre pathétique SOS sur 36-15 code: TILT, mot-clé: SOS. Déjà neuf mille questions et réponses vous y attendent. A vos minitels!

Message in a bottle

Alexandre

Sur console Sega : dans **Secret Command**, *que faut-il faire à la dernière porte ? Je n'arrive pas à avoir Oni durant le quatrième combat. Comment faire ? Dans* **Alex Kidd in Miracle World**, *un château brun apparaît sur la carte. C'est, je crois, à l'avant-dernier étage. Il y a une salle dans laquelle descend un rideau blanc. Sur la gauche, un carré rose, je tape dedans et un bloc disparaît. Sur la droite il y a une échelle, mais un autre bloc me gêne pour accéder à l'échelle. Je ne sais comment faire. Merci d'avance.*

Super PX Amsman

En réponse à Nicolas dans le numéro 52.
Dans **Ghost'n Goblins** *pour être invincible il faut taper ce petit programme : sur CPC 6128.*

```
10 MEMORY 4863 : LOAD « CODE »
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,0
40 POKE 33421,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,0
70 POKE 34148,0 : POKE 34149,0
80 POKE 29432,0 : POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

En réponse à Steve, dans le même numéro : Dans **Sram II**, *quand on est sur le pont il faut regarder dessous et embrasser la grenouille qui te donnera la fève maléfique.*
Dans **Army Moves** *sur Amstrad, le code pour accéder à la 2e partie est 15372.*
Pour ma part, j'aimerais savoir, dans **Profession Détective** *sur Amstrad, comment passer à la deuxième étape. Je suis bloqué quand le contrôleur me demande le code. Pitié, aidez-moi !*

Olivier

Pour Johnny B. Goode (n° 52), dans **The Last Ninja**, *pour passer le niveau 2 (The Wilderness), il te faut franchir la rivière et tourner à droite au premier carrefour. Là, un trait blanc clignote. Ramasse-le comme un objet et tu vas clignoter à ton tour. Retourne chez les deux lions de pierre. C'est terriblement efficace.*
Enfin, quelques coups de main supplémentaires pour **Druid**.
- Pour se rendre invisible, il faut appuyer sur -
- Pour faire apparaître le Golem, sur la ligne anglaise.
- Pour détruire le prince d'Acamantor, il faut lui tirer des boules d'eau pour éteindre ses flammes et quand on arrive à sa hauteur, lui tirer des éclairs (une dizaine), enfin lancer un chaos en appuyant sur CLR/HOME. Oh miracle, il a disparu. Faire ainsi pour les quatre princes et le jeu est fini.
A quand **Druid 2** *?*
Maintenant, à moi…
Dans **Zombi**, *comment monter au quatrième étage ? Je mets pourtant les fusibles au sous-sol, mais l'ascenseur refuse de m'y conduire. Faut-il activer autre chose ?*
Dans **The Great Escape**, *j'aimerais bien savoir à quoi sert la radio ? Peut-on monter dans les tours et comment ?*
Comment ouvrir toutes les portes fermées à clé ? J'ai réussi à m'évader par les grilles, mais je me fais toujours reprendre. Pourquoi ? Merci d'avance.

XL-Killer

Bonjour, j'ai fini le premier niveau de **Basil le détective** *sur Atari XL. Les indices à prendre pour le premier niveau sont, la cigarette, le revolver, le couteau, la clef, la pierre précieuse (celle qui a trois petits éclats seulement !) dès que vous avez les cinq indices, un message vous demande d'aller dans les égoûts.*
Pour y arriver, il faut à tout prix sortir par la boîte aux lettres de la porte où il y a deux bouteilles à côté de la gouttière. Après, allez toujours à droite, sautez par-dessus les espèces d'amarres et un peu plus loin, une sorte de tunnel masque la fin du premier niveau. Mais au cours du deuxième niveau je suis coincé dans les souterrains, je prends la bougie, le couteau et l'enveloppe, mais après je suis bloqué par un champignon qui me barre le passage à l'accès d'une autre salle. Et je reste dans l'impasse…

Marc

J'ai des ennuis dans **le Nécromancien**. *Lorsque j'arrive vers la cité blanche, que je sois en radeau ou à pied, je me fais tuer par une créature blanche invulnérable. Comment passer ces créatures ? Où me suis-je trompé dans les décisions à prendre ?*

Alain

Je suis bloqué dans **Shadowgate** *sur Atari ST :*
- comment passer le dragon ?
- comment passer le pont gardé par le troll sans qu'il l'emporte ?
- comment prendre la corde magique ?
- comment passer les escaliers obstrués par un éboulement ?
- comment passer le pont qui s'écroule sous mon poids (au-dessus de la flèche) ?
- comment me débarrasser du fantôme ?

Will-Amstradien

Dans **Sapiens**, *où et comment trouver des ours ? Dans* **le Manoir de Mortevielle**, *comment descendre dans le puits ?*

Jérémy

Pour Auré (n° 53), dans **Bubble Ghost**. *Je possède un Atari ST mais cela ne m'empêche pas de t'aider. Généralement, à côté des ventilateurs, il y a un appareil. Mets-toi devant et souffle dessus. Attention, tous les ventilateurs n'ont pas cet appareil. Alors il faut trouver un autre truc pour passer.*
Pour Bilou, dans **Road Runner.** *Les limonades se trouvent après la 4e étape, ainsi que les mines. Les rochers sont à la fin de la deuxième étape (sur la version ST). On ne peut pas sortir de la route, seul le coyotte y arrive !*
Un truc pour avoir des tas de vies (j'ai pu en avoir trois cents). Pas besoin de poke. Il faut arriver à la deuxième étape au moins, se laisser tuer jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, tu recommences à la première et tu te laisses avoir une fois. Tu prends le raccourci et… ça recommence au début !
Pas de panique, recommence autant de fois que tu le désires. Ensuite, tu peux jouer, mais cela devient vite lassant, surtout pour obtenir trois cents vies.
Pour Frank (n° 53) sur TO7-70 dans **Green Beret**, *j'ai ce jeu sur MO5. Il faut aller plus loin que les camions et que les missiles, ce qui n'est pas très loin si l'on joue bien.*
Dans **Enduro Racer** *sur ST, avec un seul joueur : sélectionner un joueur, sélectionner Start, attendre qu'un grand « trois » s'affiche à l'écran, appuyer sur la touche « Entrée », sélectionner dans le menu « game deux joueurs », appuyer sur le bouton droit de la souris. Lors d'un crash, vous ne perdrez qu'une seconde au lieu de quatre. L'ordinateur n'a pas accepté deux joueurs, il remettra la moto immédiatement au milieu de la route et c'est reparti ! J'ai gagné à ce jeu grâce à ce truc !*
Je trouve quand même que la dernière étape est plus longue que les autres.

Jean-Louis

J'attends de l'aide dans **Maniac Mansion** *sur C 64. J'en profite pour dévoiler quelques trucs :*
- Choisissez d'abord parmi les personnages le musicien et le scientifique.
- Ne pas rentrer tout de suite dans la cuisine, une vieille dame s'y trouve déjà.
- Prenez le pot de peinture décapante du premier étage dans la salle de peinture et utilisez-le sur le mur à moitié peint au quatrième étage dans la salle où se trouve une plante carnivore.
- Pour passer la tentacule vivante du troisième étage, donnez-lui d'abord la coupe de fruits puis la boisson aux fruits (attention, le scientifique en a peur).
- Une cassette est cachée sous la plante de la bibliothèque dans un « loose panel » qu'il faut ouvrir. Allez alors chercher le disque au cinquième étage, dans la chambre de la tentacule. Descendez au premier étage dans la salle de musique et enregistrez-le avec la cassette jusqu'à ce que le pot en verre éclate. Allez dans le salon au rez-de-chaussée où se trouve un lustre avec, caché dedans, une clef qui ouvre la prison. Utilisez la cassette et le lustre se brisera.
Mais de mon côté, je suis bloqué :
- Comment utiliser la tronçonneuse, ouvrir le garage, la pharmacie, l'armoire du labo-photo ? Quel est le numéro du coffre ? Comment faire marcher les jeux vidéo, réparer les piles électriques ?
- Comment attraper le bocal de révélateur, que faire de la momie et du sarcophage ?

Laurent & Co

Dans **The Great Escape**, *comment sortir du camp de concentration sans déclencher l'alarme ?*
Dans **Marche à l'ombre**, *où se trouve le réservoir d'essence ? Je trouve tout sauf ça ?*
Dans **Great Gurianos**, *comment passer le squelette dans le troisième tableau ? J'ai beau frapper dans tous les sens, je n'y arrive pas.*
Dans **3DC**, *comment construire le sous-marin avec les objets trouvés ?*
Dans **Captain America**, *que faut-il faire ?*

Matthieu

Sur Amstrad CPC 6128 :
- A l'aide, je suis bloqué au mur vivant dans **l'Anneau de Zengara**. *Help me ! Quel est le mot de passe pour franchir cet obstacle ?*
- Je suis perdu dans **Fer et Flamme** *et dans* **Exit**.
- Quel est le mot de passe dans **Game Over II**. *Merci.*

Superdave

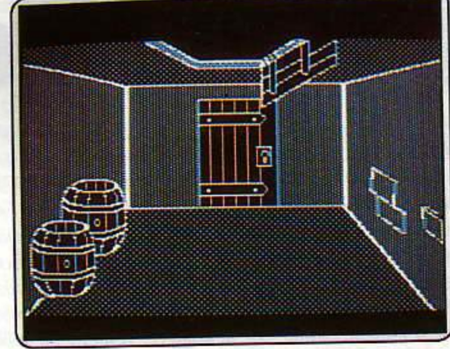
Pour Cyril dans **The Pawn**, *tu peux acheter de l'eau à Honest John avec la pièce que tu auras prise* ▶

Suite page 105

Le Château oublié

Enfermé dans les oubliettes d'un château. Comment en sortir indemne ?

aventure : *type*
10 : *intérêt*
– : *animation*
★★ : *dialogue*
★★ : *difficulté*
B : *prix*

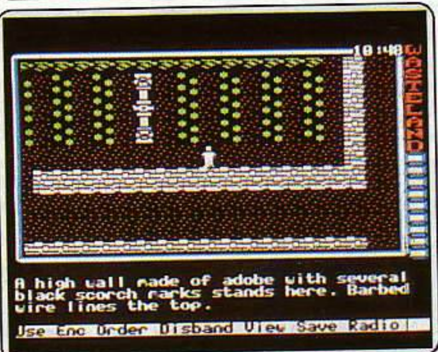


Le but de cette aventure est de sortir des souterrains d'un château. Mais la porte de la cellule est fermée à clé et résiste à tous vos assauts. En revanche, le mur paraît bien inégal. En tirant la pierre, vous découvrirez la clé permettant de sortir de la cellule. Vous voici dans un hall, fermé par une grille d'une solidité à toute épreuve. Tiens, les pierres d'à côté semblent bouger. Pourtant n'y touchez pas avant d'avoir pris connaissance d'un certain message dans l'une des cellules que vous allez explorer. Le domaine est assez restreint (quinze pièces), mais il est pourtant préférable de faire un plan pour vous repérer plus vite. Avant de quitter une pièce, assurez-vous bien que vous avez fouillé partout et que rien ne vous a échappé. Certains objets capitaux sont cachés au milieu de choses qui ne présentent guère d'intérêt au premier abord. L'analyseur de syntaxe est très classique (verbe + complément) et le vocabulaire très limité. Cependant le dialogue n'est pas trop difficile car la liste des verbes est fournie et les objets intéressants soulignés. Les graphismes sont quelconques mais cette aventure facile pourra convenir aux plus jeunes. (Disquette VIF, pour *Apple II*). J.H.

Wasteland

Un univers futuriste franchement inquiétant. La guerre nucléaire a fait des ravages.

aventure : *type*
15 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
– : *bruitage*
★★★ : *dialogue*
A : *langue*
nc : *prix*



Réalisé par les programmeurs de *Bard's Tale*, *Wasteland* est un jeu de rôle qui nous entraîne dans un univers futuriste d'une vraisemblance inquiétante : la survie de l'humanité dans un monde post-nucléaire. L'introduction du scénario retrace le déclenchement de l'holocauste par les deux grands. Dans un désert, des ingénieurs et scientifiques de l'armée américaine affairés dans un centre de recherches réussissent à échapper aux radiations. Ils trouvent un abri sûr dans une prison fédérale toute proche et en chassent les prisonniers. Au bout de quelques semaines, des survivants les rejoignent et forment une communauté nommée les Rangers. Vous avez pour mission de sécuriser les régions avoisinantes, braver les mutants et autres monstres, contacter les survivants et déterminer l'origine des troubles mystérieux régulièrement observés dans le désert. En outre, le jeu renferme plusieurs quêtes secondaires. La création et le système-jeu s'apparentent beaucoup à ceux de *Bard's Tale*. Techniquement, le jeu se heurte aux limites de l'*Apple* ; on peut affirmer, en conséquence, que les graphismes et l'animation sont satisfaisants. Un bon jeu. (Disquette Electronic Arts pour *Apple*). D.B.

Leisure Suit Larry

A trente-huit ans, il est temps de quitter les jupons de sa maman. C'est le projet de Larry.

aventure animée : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *bruitage*
★★★★ : *animation*
anglais : *langue*
F : *prix*



Larry Laffer est l'exemple même du timide congénital, bourré de complexes. A trente-huit ans, il vit toujours chez sa mère et passe son temps entre son ordinateur et sa collection de disques ringards. Mais aujourd'hui, Larry est résolu à changer tout cela : il a fait l'acquisition d'un costume blanc du plus bel effet et s'est fait faire une coupe de cheveux style « Fièvre du samedi soir ». Et ce soir, dans la ville de Lost Wages, Larry est bien décidé à séduire la femme de ses rêves. *Leisure Suit Larry* est le premier logiciel interdit au moins de dix-huit ans (le programme vous pose au départ toute une série de questions pour le vérifier). En fait, il n'a absolument rien de choquant sauf peut-être pour une âme bien prude ! Ce logiciel de Sierra-on-Line reprend les caractéristiques (jeu d'aventure en 3-D animé, emploi de la souris ou du joystick...) des autres « Quest » (*Space Quest, King Quest*). C'est pourquoi les graphismes, bien que mignons et colorés, sont dessinés de façon un peu sommaire. En revanche, l'environnement sonore est excellent (musiques et différents bruits digitalisés accompagnant l'action). *Leisure Suit Larry* est très distrayant grâce à son scénario original et plein d'humour. (Disquette Sierra-on-Line pour *Apple II GS*). F.H.

Roadwar 2000

Une guerre des gangs sur *Apple II GS* classique et bien réalisée.

wargame : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
A : *langue*
E : *prix*

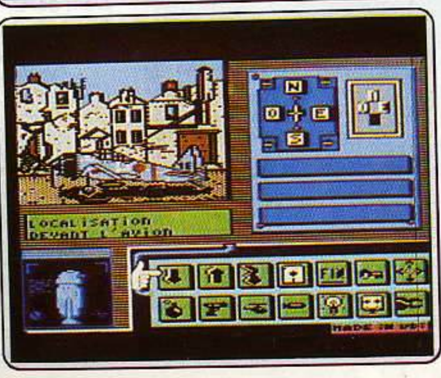


L'écran du jeu est divisé à peu près en deux parties : dans la première, on trouve une carte représentant schématiquement les principaux éléments de la région (villes, forêts, maisons...). L'autre partie de l'écran fournit tous les renseignements nécessaires sur l'état de votre gang. En effet, vous dirigez un clan motorisé et recherchez à travers les USA, sept savants. Avec l'aide de ceux-ci, vous pouvez concocter une anti-dote qui permettra de sauver votre pays d'un virus qui le décime. De plus, les Etats-Unis ont subi une attaque atomique et ont été partiellement envahis. Le maniement du jeu est d'une simplicité enfantine : à l'aide de la souris. L'ordinateur vous informe des rencontres (population, mutants, envahisseurs, cannibales, groupes rivaux...) ou des découvertes occasionnelles. A vous de gérer vos hommes en veillant à ce que vivres, pneus ou munitions ne manquent pas, d'y accepter de nouveaux membres, etc. Des bruitages ponctuent agréablement l'action. La version GS est semblable aux autres versions 16 bits à part le fait que l'interface utilisateur *Apple* en fait la version la plus conviviale à utiliser. Un classique du jeu de stratégie, prenant et bien réalisé. (Disquette S.S.I. pour *Apple II GS*) F.H.

Voyager

Après la catastrophe nucléaire, la confédération galactique tente une expédition vers la Terre.

aventure : *type*
12 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
F : *langue*
★★★ : *dialogue*
B : *prix*



Après *Gabrielle*, Ubi Soft nous propose un logiciel dont le scénario place la Terre dans une situation post-nucléaire. Une confédération galactique recueille, grâce à une de ses patrouilles, la sonde Voyager. Ils déterminent avec succès la provenance de l'engin : la Terre. Poussée par la curiosité, la confédération décide de lancer une expédition de reconnaissance vers cette planète mystérieuse. Le cargo Protocus IV, situé à quelques « parsecs » de la Terre est chargé de la mission. Les résultats des premiers sondages sont terrifiants : la guerre nucléaire a lieu sur la planète ! Les radiations empêchent toute tentative de débarquement. Heureusement, le largage d'un robot, programmé pour deux missions, est un succès. Il doit trouver des survivants et déterminer les causes de la catastrophe. Armé d'un bras, le robot dispose de plusieurs commandes pour mener à bien sa mission (prendre, photographier, voler, etc.) L'histoire commence en France mais on peut visiter les U.S.A., l'U.R.S.S. et l'Antarctique. Doté d'un scénario intéressant, le jeu n'est pas suffisamment interactif. Le manque de liberté d'action se fait cruellement sentir. Graphismes et bruitages satisfaisants. Un jeu moyen. (Disquette UBI Soft pour *C 64*) D.B.

dans la fontaine. Quant aux rochers, je pense que tu sais maintenant comment faire ?
Toujours dans **The Pawn**, quand on a l'eau, quelle est l'exacte marche à suivre pour que le gourou me conduise vers la lumière. (Je lui offre l'eau dans sa coupe, il me remercie et c'est tout !) Quels sont, sur 800 XL, les mots de passe lorsqu'on arrive à un certain nombre de mouvements (101, 202).
Merci d'avance à celui ou celle qui me sortira de ce pétrin.

Stanley
Pour Amstrad dans **Cobra**, Stallone, où trouver le mannequin Ingrid Knutsen ?
Dans **Great Escape**, quand je vais dans le souterrain, il est bouché par des blocs de pierre. Que dois-je faire pour m'en débarrasser ?

Jean-Marie
Pour Commodore 64, dans **Space Harrier**, pour obtenir des vies infinies, faire un reset puis :
Poke 6010,234
Poke 6011,234
Poke 6012,234
puis Sys 2128 pour relancer le jeu.
Dans **Ghost'n Goblins**, faire reset puis :
Poke 2358,234
Poke 2359,234
Poke 2360,234
et Sys 2128 pour relancer le jeu. Vous disposerez de vies infinies.
Dans **Eagle Nest**, faire reset puis :
Poke 25519,234
Poke 25520,234
pour obtenir des vies infinies.
Poke 17928,234
Poke 17929,234
pour obtenir des balles indéfiniment.
Poke 19909,153
pour disposer de 99 clefs.
Sys 18755 pour accéder à l'ascenseur.
Et Sys 2061 pour relancer le jeu.

M de Montpellier
Pour Jedi (n° 51), dans **Solo Flight**, les indicateurs Vor1 et Vor2 servent à se repérer sur la carte qui est livrée avec le jeu.
Dans **King Quest II**, où et comment trouver le cube de sucre ? Comment attraper le poisson ?
Dans **Borrowed Time**, que faire après avoir libéré Rita, Wainwright et Mavis et aidé Jake. Comment faire parler Mongo et l'indicateur ?
Quelle conduite adopter après que Mavis se soit évanoui ?
A quoi sert le bâtiment G & W ?
Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, où trouver la clé et comment se déplacer avec l'hélicoptère ?

Defcon fly Atariste
Dans **Blueberry**, j'aimerais savoir que faire après les trois combats, puisque je meurs sans savoir pourquoi ?
Dans **SDI**, je vais dans la base russe, je détruis des missiles, je vais, je viens et après, que faut-il faire ?

Zorglub
Pour Clément (n° 52) dans **Ultima IV**, la cité de Trinsic se trouve au sud du château de Lord British, voici sa position : L'I« G'K ».
Dans **Ultima III**, je n'arrive pas à me servir des fusées, dès que je décolle, ma fusée explose et moi avec ! Que faire ?
Faut-il des objets très spéciaux ?

Yann Solo
Pour Aragon (n° 52) dans **Tass time in Tonetown**, quand tu es dans le nouvel univers fais : N. look trench. Get Silver Jar. E.S.E. Talk Chaz. Choose feather foil. E. buy hooplet. Wear hooplet. Buy jumpsuit. Wear jumpsuit. Buy shirt. Wear shirt... et après à toi de deviner. Ceci te permettra de t'habiller comme les habitants et ainsi de ne plus être pris pour un touriste par Franklin Snarl qui te fichera la paix.
Dans **M.G.T.** tu t'aperçois qu'il y a des icônes blancs sur le sol : si tu te mets dessus, que tu appuies sur le bouton de tir, tu t'envoles, puis lâche-le et dirige-toi vers les plaques de glace et vers les portes pour continuer.
Enfin, pour tous ceux qui sont fatigués de voir leur vaisseau détruit au premier tableau de **Goldrunner**, appuyez, quand le jeu est commencé, sur F4 et réglez la stabilité de l'image de votre téléviseur (si celle-ci bouge) : ce petit truc permet de ne jamais combattre plus de trois adversaires à la fois. Génial.

Nic
En réponse à Steve dans **Sram II** (n° 52), pour trouver la fève magique il faut descendre sous le pont qui se trouve avant les remparts puis embrasser la grenouille. Une superbe créature apparaît et tout en te remerciant, elle te donnera la fève.
Bien, à mon tour. Dans **Renegade** (version disque), comment descendre les motards au niveau 2 ? Dans **The Hobbit**, que dire aux Trolls et comment avoir la clef ? Dans **Sram I**, y a-t-il une âme sensible qui pourrait me donner des tuyaux sinon je connais une disquette qui va passer par la fenêtre... Enfin, je cherche des Pokes pour **Manic Maner**, **Ikari Warriors**, **Xevious**, **Kung Fu Master** et **Impossible Mission**. Merci d'avance.

Hervé
Voici quelques solutions pour Amstrad CPC 464 :
Niveau 1 : 92416816
Niveau 5 : 66799483
Niveau 13 : 82497760
Niveau 22 : 41108601
Niveau 31 : 94185468

Cartouche
Pour Nicolas et Franck (Amigalopins), dans **Dark Castle** (n° 52) ; au tableau où coule une petite rivière accompagnée d'une chute de pierres, il faut employer le bouclier d'invulnérabilité que vous trouverez dans la porte n° 4. Sans lui, la réussite de ce tableau devient plus ardue.
Pour Pierre (n° 50), pour passer la première étape de **Dragon's Lair**, il faut rester sur la plaque jusqu'à la deuxième porte et ici, sauter de la plaque.
J'ai quelques questions : dans **Last Ninja**, comment passer l'étape dans les jardins du château, il y a une route infranchissable avec un énorme trou. A quoi sert la statue qui me tue chaque fois que je l'approche ? RÉPONDEZ, JE VOUS EN SUPPLIE !!!
Qu'est-ce qu'il faut faire dans le jeu **Robin of the Wood**, dans les jeux **Nexus, Tarzan ?** Comment continuer après le cimetière dans **Zorro** ? Comment avoir de l'énergie infinie dans **Druid** ? Je possède un Commodore 128 et lorsque je fais un reset avec **Druid**, l'ordinateur ne veut plus retourner en mode C 64.

Arnaud
Pour Xavier (n° 53), dans **King's Quest III** : la baguette se trouve dans le coffre du magicien qui est dans son bureau ; pour l'ouvrir, il faut se procurer la clé qui est au-dessus de l'armoire dans sa chambre (look above closet) mais surtout évite de te faire surprendre par le magicien avec la baguette.
Pour Cyril (n° 53), dans **the Hobbit** : lorsque tu arrives dans la salle du tonneau, il faut attendre que le « buttler » lance ce dernier par la trappe. C'est le moment de sauter dessus (jump onto) et le trésor n'est plus très loin.
Pour Alexandre (n° 53), dans **Mindshadow** : pour prendre la carte attache la liane au rocher (tie vine) puis descend et creuse pour faire apparaître la carte (dig). Ramasse également une pierre mais n'oublie pas que tu ne peux remonter qu'avec un seul objet, Pour faire signe au bateau, il faut faire du feu (bang steel with rock) donner ensuite au capitaine la bouteille de rhum trouvée sur la plage afin de monter à bord.
Pour ma part, j'aimerais savoir quelques trucs : dans **King Quest III**, que faire dans le bateau pirate ? Faut-il avoir d'abord confectionné la potion qui endort le sorcier pour s'aventurer dans cette partie de jeu ? Quelles sont les commandes précises pour fabriquer la potion contre le magicien ? Dans **Mind-shadow** : où se trouve le révolver ? Le numéro compte-t-il ?

Marc
Pour Alexandre (n° 53) : le poke pour **Ye Ar Kung Fu** est : Poke 36445,234.

Jean
Dans **Wizard's Crown**, je sèche depuis plus d'un mois devant les « magic doors » au niveau des prisons dans le palais. Toujours dans **Wizard's Crown**, une bonne âme pourrait-elle me dire à quoi sert le mot « break fast » ? Dans **Ultima IV** je voudrais obtenir les coordonnées précises de la pierre blanche. Quelle est la combinaisons à composer à partir des pierres pour obtenir, dans chaque chambre, le morceau de clef correspondant (loue, truth et courage) ?

Fabrice
Pour David (n° 53), je n'arrive pas à faire marcher le programme pour **Ghost'n Goblins,** (sur disquette).
Pour Jocelyn (n° 52), dans **La Chose de Grotembourg**, je crois qu'il faut donner le camembert au clochard pour le faire parler.

Fabrice
Pour Bilou (n° 53), dans **Billy la Banlieue** : pour avoir le couteau, va à gauche, prends le cœur, retourne vers la droite pendant quelques tableaux, passe la femme, prends la carte dans ce même tableau, continue par le niveau inférieur. Arrivé au punk, saute sur le rebord du poteau de gauche, passe les deux rivières et saute sur le poteau de droite ; continue et descend entièrement l'escalier, passe la barrière à l'aide de la carte : un couteau s'offre à toi. Quant à moi, toujours dans **Billy la Banlieu,** je ne trouve que deux jeux vidéo : le « Space Invaders » et celui des voitures de courses. Où sont les autres ?
Dans **Dragon's Lair**, lorsque j'arrive au troisième niveau « le couloir aux cranes », les commandes répondent très difficilement, voire pas tout. Est-ce normal ?
Dans **Boulder Dash 3**, je n'ai encore jamais réussi le tableau H.
Comment piloter l'hélicoptère dans **Harrier Strike Force** ? Comment se battre dans **Rock'n'Wresle** ? Dans **Orphée**, (cf. solution dans Tilt hors-série n° 4 qui dit d'aller vers les falaises pour trouver Yurk le ▶

Suite page 109

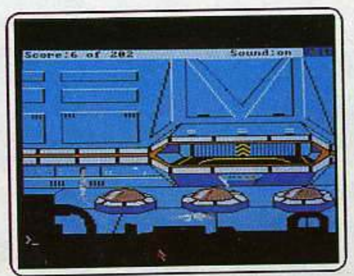
L'empire Sarien contre-attaque

Héros involontaire de *Space Quest*, vous devez récupérer et détruire le « Star Generator », volé par les Sariens. L'action débute dans votre vaisseau au moment où ils l'attaquent. Votre penchant pour le farniente fait de vous le seul rescapé de l'hécatombe. Premier objectif : quitter le navire qui va sauter. Explorez, fouillez tout pendant toute la durée du jeu. Un seul des cadavres de vos compagnons possède un objet utile et ne quittez pas le navire sans avoir écouté le scientifique mourant qui se manifeste dans une pièce bien précise. N'oubliez pas que les Sariens sont présents et prenez tous les objets disponibles. La navette de secours est votre seul moyen de quitter le vaisseau. Branchée sur automatique elle vous mène sur la planète la plus proche nommée Kerona. L'atterrissage, rude, endommage la navette. Une fouille méthodique de l'intérieur et de l'extérieur de la navette est indispensable puis allez à droite. Le décor est montagneux et... aie ! voilà qu'apparaît une araignée-robot. Pour lui échapper, il existe un passage vers les hauteurs et vous y trouvez le moyen de tuer (c'est impératif) l'araignée. L'exploration de ce mini-plateau vous donne accès à un souterrain. Le passage de la grille, qui abrite un monstre, est plus simple qu'il n'y paraît. Plus loin les rayons désintégrateurs sont surmontables grâce à un objet. Après votre rencontre avec l'extra-terrestre, vous affrontez Orat, un monstre rose. Ici, la solution est simple (à ce stade, vous avez sûrement l'objet adéquat) mais l'analyseur de syntaxe du jeu vous donne du fil à retordre. Les séquences qui suivent vous offrent l'occasion d'utiliser un objet vital pour la phase finale. Agissez donc sans précipitation et soyez très curieux. Faites toujours des sauvegardes à différents points du jeu dans l'éventualité d'un retour en arrière et surtout avant (puis après !) une séquence arcade. A Uhlence Flats, un arrêt de ravitaillement du coin, vous devez trouver les moyens de rejoindre le vaisseau Sarien. Une attitude méfiante est payante dans certaines occasions, la curiosité dans d'autres. Une fois devant le vaisseau Sarien, une petite séquence action vous attend. A l'intérieur, votre premier soucis sera de passer inaperçu. Tentez de repérer la réserve d'armes et le « Star Generator ». La suite est logique, il faut quitter les lieux au plus vite après avoir enclenché le système de destruction du Generator. De retour chez vous, le pays entier vous fait un triomphe !
Si vous ne pénétrez pas dans le vaisseau Sarien, retournez à Uhlence Flats. De même, rendez-vous chez les extra-terrestres si vous avez des problèmes avec le « Star Generator ». Un bon réflexe : essayez tous les objets et observez les effets. Bon voyage ! (Disquette Sierra pour *Apple II* et *IIGS*, *ST*, *Amiga*, *PC*, *Mac*.)

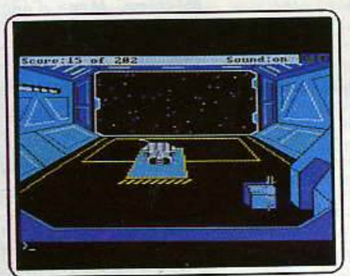
Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions complètes ou des plans détaillés : V-Ger pour l'**Ile Maudite** ; Anonyme pour **Orphée** sur *CPC* ; Bertrand Donnet de Metz 57074 ; Kaci Chakib de Nice 06000 ; Alex Fradi de Neuilly 92220 ; Jean Luc Chandelier, 92100 Boulogne ; Stéphane Garcia, Ozoir-la-Ferrière 77330 ; William de Douai, Nord ; Sébastien pour **Meurtres en Série** ; Christophe Spielberger de Fegersheim 67640 ; Hervé Fauqueux de Bernay 27300 ; Bruneau Bregea de Genille 37460 ; Dominique Geffroy et Adelino Pires de Paris 75116 ; Guillaume Sylvano de Istres 13800 ; Michel Cermolacce de Marseille 13005 ; Julien et Etienne Reversé de Caen 14000 ; Olivier Bodin de Caudry 59540 ; Bertrand Toen de Toulouse 31400 ; Cyril Gantenbien de Rillieux-la-pape 69140 ; Frédéric « junkies » Perry et Frédéric « Maboulo » Borne, pour la solution de **Sram 1** ; Stéphane Oddon-Pertuis, Gérard pour **Mercenary** ; Michaël Didelot, Persan. Didier Tardy de Saint-Genest-Malifaux, 42660 ; François et Laurent Crevola de Pessac, 33600 ; Jérôme de la Réunion ; Stéphane Delaune d'Aulnay-sous-Bois, 93600 ; Stéphane Maureix de Compiègne, 60200 ; Starky d'un lieu non précisé ; Titiboy/TMC + Cox d'Angers, 49000 ; Julien Delahaye de Paris, 75012 ; Mathieu Imbert de Paris, 75005 ; Claude Furmann de Mulhouse, 69100 ; Jean-Noël Régis de Mulhouse, 68100 ; Robert Bérenger de Saint-Etienne, 42000 ; Fabrice Arbogast de Munster, 68140 ; Stéphane Lorilloux, Emmanuel David et Philippe Bonal, d'un endroit non précisé, et un anonyme pour **Space Quest,** qui aurait pu recevoir une reliure *Tilt* pour la publication de sa contribution.



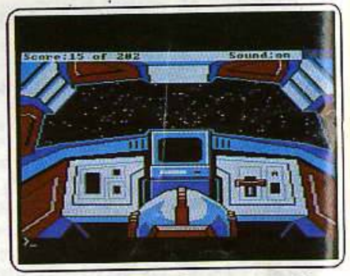
Prenez la cartouche...



La salle des machines



La navette de secours



N'oubliez pas le pilote automatique



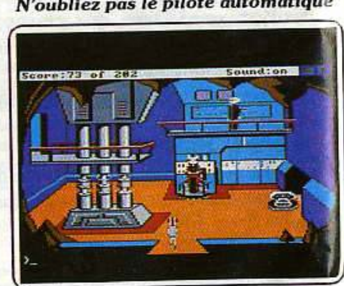
Apparemment seul...



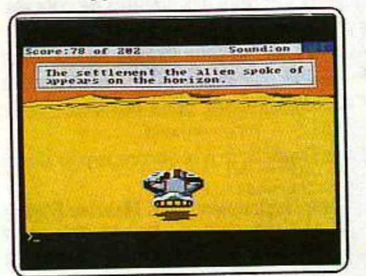
Orat, le gourmand



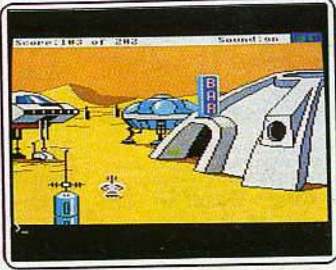
Enfin ! un ami !



Prenez le skimmer



La séquence arcade



A Uhlence Flats



Le bar et... les rumeurs



Achetez le bon droïd !

SOS AVENTURE

dragon). Or j'y vais mais toujours aucune trace de Yurk. Quelles sont les coordonnées à prendre pour le trouver ?
Dans **Street Hawk**, est-il possible de tourner ? Je reste toujours sur la même droite.
Comment réussir le plongeon dans **Supertest Decathlon** et dans **World Games**.
Dans **Beach Head**, après avoir réussi le passage d'un tank, je passe au niveau 4 et là... ?
Dans **Daley Thompson Decathlon,** comment faire la quatrième épreuve : le saut en hauteur.
Dans **Théâtre Europe**, quel est le code pour envoyer les fusées nucléaires ?
Merci de me donner tous les renseignements sur les jeux suivants : **The Last VB, Red Hanck, Poseidon, MGT** et **Bactron**, **Antiriad**, **Rambo**, **Future Knight**, **Things Bounces Back**, **The Final Matrix**, **Jack The Nipper**, **Masque**, **Miami vice**, **Knight Rider**, **Sorcery**, **Sorcery +**, **Marche à l'Ombre**, **Impossible Mission**, **Mission**, **Poseidon** et **Starion** . Merci de vos aides. Je possède un Amstrad CPC 6128.

Legolas

J'aurais besoin de quelques petits tuyaux pour :
- **Space Quest II :** je suis coincé aux marais. Le crocodile me boulotte tout le temps.
- **Leisure Suit Larry :** dans le casino, comment s'asseoir au cabaret et entrer dans les chambres.
Merci d'avance à tous et toutes.

Un anonyme

Help, help, au secours, je suis coincé dans **Fairlight I** et pourtant il me semble que je suis bien parti. Je trouve des objets qui, me semble-t-il, ne servent à rien. Des épées, des bourses d'or, des livres... J'ai aussi des plantes qui servent à grimper sur quelque chose, un collier qui sert à revenir à 99 de vies, un parchemin qui me ramène au début, quatre clefs qui servent à ouvrir certaines portes. Mais y a-t-il d'autres clefs ? Comment ouvrir la grande porte du début ? Comment tuer les moines ? Je trouve aussi deux passages secrets, y en a-t-il davantage ? Comment trouver les magiciens ? J'arrive à sortir du château mais il n'y a qu'une seule issue : c'est de rentrer à nouveau après avoir passé un précipice (merci les tonneaux). Merci à tous et vite. S.V.P.

L'Elfe joyeux

Dans **Mandragore** sur C 64, comment entrer dans le donjon ? Dans une ville ? Comment séparer l'équipe ? Et comment la regrouper le plus vite ? Merci d'avance.

Michel

Pour PC boy (n° 53) dans **King's Quest II**, dans le monde merveilleux après la troisième porte, il faut aller au nord pour récupérer le filet (net), puis au sud pour jeter le filet (throw net) plusieurs fois jusqu'à ce que l'on pêche un poisson. Prendre le poisson (get fish), aider le poisson (help fish). On peut alors le chevaucher (ride fish). Il vous conduit dans une île. Il faut vous rendre au nord pour récupérer l'amulette puis gravir la tour, donner le jambon au lion (offer ham to lion). On peut ensuite entrer dans la chambre de la prisonnière.
Quant à moi, dans **Labyrinth**, je n'arrive pas à rentrer dans le château du roi des Goblins. J'ai une vidéo-caméra, des plastiques, un ticket, du popcorn, une bûche, des boules de cristal, une pêche, un casque, des cisailles, un bracelet, des dollars, un livre, du parfum (que j'ai utilisé en partie). Ludo me donne des pierres à volonté... mais j'ai le bras trop court pour tirer la sonnette. Merci d'avance !

John

Pour André (n° 53) dans **Bard's Tale II** : l'item de Razdek s'obtient dans la hutte du stonenam au nord-est de Philippi. Dans le « Maze of Dread », il faut répondre DER au riddler (c'est la seule énigme que j'ai trouvé jusqu'ici).
Quant à moi, dans **Ultima IV**, j'utilise la cloche, le livre et la bougie pour entrer dans les abysses mais cela ne suffit pas. Que faut-il faire exactement sur cette case ?
Dans **Bard's Tale II**, comment accède-t-on au deuxième niveau dans « Oscon's Fortress » et « Maze of Dread » ? Que répondre dans Dargoth à la question : « Name the three in sequence » et où est le « snare » de ce donjon ? Merci.

Nicolas

Dans **Goldrunner**, comment passer au second et au troisième tableaux ?
Dans **Defender of the Crown**, il m'est impossible de vaincre mon adversaire dans une joute. De l'aide S.V.P.

Wilfried (Thomson MO6)

Je suis bloqué dans l'**Aigle d'or**. Mon problème c'est que je n'arrive pas à détruire les fantômes et pourtant j'ai tout ce qu'il faut : crucifix, clé en fer et en or, parchemin.... Je me sers du crucifix, mais le fantôme ne se détruit pas ou ne part pas, comment faire ? Merci d'avance.

Daniel

Pour Xavier (n° 53), dans **Space Quest**, il faut répondre au robot en tapant HH.
Pour Aragon 3 (n° 53), dans **Space Quest** : après avoir tué le garde avec la grenade, taper « take Commande », approche-toi du générateur et tape « use command » et le champ d'énergie sera désactivé.
Dans **Uninvited**, comment se débarrasser de la femme au visage de mort ?
Dans **Ultima III**, où trouve-t-on les cards ?
dans **Ultima IV**, comment demande-t-on à quelqu'un de se joindre à soi. Le jeu a été traduit en français et la notice n'est pas claire à ce sujet.
Dans **Dungeon Master**, comment passer la porte du premier niveau qui se ferme dès que le groupe approche et où il y a un message sur le mur : « None shall pass ». Puis au troisième niveau, après avoir tué quatre screamers et quatre pieuvres, comment ouvrir la porte située à côté du message « Don't be stopped by a closed door » et pas très loin il y a une tête gravée dans un mur. Y a-t-il une autre sortie de ce niveau ? Toujours dans **Dungeon Master**, pouvez-vous me donner des sorts ?
Dans **Solomon's Key**, comment passer le dix-septième niveau ?
Dans **Bard's Tale**, où se trouve le « Grand Review Board » ?
Dans **Bill Palmer**, que faire dans le réseau de grottes après avoir allumé du feu ?

Legolas

Dans **Space Quest II**, je suis coincé dans les marais (le crocodile me mange). Que faire ?
Dans le casino de **Leisure Suit Larry**, je voudrais savoir comment s'asseoir au cabaret et comment entrer dans les chambres.

Anonyme d'Abidjan

Je suis un fan de **Phantasie III** sur ST. Le voleur de mon équipe à cent-vingt et un Pick Lock, pourtant deux portes lui résistent : celle du fond du couloir à gauche dans « The Dwarven Burial Grounds » et celle en bas à gauche dans « A Giant Wooden Building ». Que faut-il faire ? Enfin, comment changer de monde et où sont les passagers ? Merci d'avance à l'aventurier qui sauvera mon équipe.

Stéphane

Voici quelques tuyaux pour **The Land of The Lounge Lizards** sur Amiga.
Chez « Defty's », se diriger vers la grande porte rouge et taper « Knock Door ». On vous demande alors un mot de passe : tapez « ken sent me ». Ensuite, il faut donner 100$ au gros bonhomme qui consent à vous laisser monter au premier étage où se trouve une boîte de « candy ». Prenez-la et dirigez-vous vers le lit. Tapez alors « put clothes », « wear prophylactic » (que vous aurez acheté au magasin) puis entrez « lay ». Après un court intermède, tapez « remove prophylactic » ; sinon gare... Au casino, foncez vers l'ascenseur et examinez le cendrier (« examine ashtray »). Vous trouverez un passe pour la discothèque qu'il faudra montrer au gardien. Maintenant si vous pouviez m'aider car je suis bloqué... J'ai tout tenté, pas moyen de faire lever Fawn de sa chaise. Malgré une invitation à danser et les bonbons rose, elle reste de marbre. Aurais-je oublié quelque chose ? Merci d'avance.

Anonyme

Pour Xavier dans **Space Quest** (n° 53), il faut répondre H.H au robot. Dans **King Quest III**, pour ouvrir le coffre, il est nécessaire de prendre la clef sur l'armoire de la chambre du sorcier. Notez que la baguette est dans le coffre.
Pour Auré dans **Bubble Ghost** (n° 53), il est possible d'éteindre le ventilateur en soufflant dessus mais par derrière.
Pour PC Boy dans **King Quest II** (n° 53), il faut ramasser le filet après la troisième porte puis pêcher un poisson doré, le rejeter à l'eau et monter sur son dos.
Pour Crafty Dwarf dans **King Quest III** (n° 53), pour sauvegarder le jeu il est nécessaire d'enfoncer la touche F7, mettre une disquette formatée, enfoncer « Return » puis entrer un nom et enfoncer à nouveau « Return ». Chez le sorcier on trouve des ailes de mouche dans l'observatoire ; un miroir, de l'essence de rose, une clef et une carte magique dans la chambre ; une cuillère et un couteau, un bol, du pain, des fruits et de la viande dans la cuisine ; une tasse dans la salle à manger ainsi que la baguette magique et l'entrée du laboratoire secret dans le bureau. Pour se transformer en aigle, tapez « dip the eagle feather in the essence ». Enfin, chez les ours vous devez prendre le dé dans la commode à l'étage et le petit bol de porridge.
Pour Aragon 3 dans **Space Ouest** (n° 53), il faut tuer le garde puis entrer « search man », « push off button », « look panel », « 6858 » suivi de « Return » pour neutraliser le générateur d'étoiles. A mon tour : dans **Transylvania** sur Atari, comment ouvrir le cercueil et comment se débarrasser du chat ?

Jean

Dans l'**Anneau de Zengara**, je cherche le mot de passe pour passer le mur parlant. Merci.

Olivier

Dans **Space Harrier** sur console Sega, il paraît qu'il est possible d'obtenir des vies en nombre illimité. Comment faire ? Dans **Rocky**, toujours sur console Sega, avez-vous des trucs ou astuces pour battre Drago ? A chaque fois, il me coince au bord du ring et me met rapidement au tapis... Merci d'avance aux Tiltmen qui pourront m'aider.

Samuel Tramiel: "ST is a standard"

C'est lors du 39ème Sicob que les plus fins limiers de Tilt ont rencontré Samuel Tramiel en compagnie d'Elie Kénan d'Atari France. Ce fut l'occasion rêvée de faire le point et de parler du futur...

Le premier élément qui ressort de cet entretien concerne l'importance du marché européen pour Atari: sur un parc mondial d'un million de ST, 90% des machines ont été vendues en Europe. Sam Tramiel affirme que la France est actuellement l'un des meilleurs marchés même si nous sommes aujourd'hui devancés par la R.F.A. Il est d'ailleurs intéressant de signaler que les développements autour du ST effectués en Europe impressionnent Sam Tramiel, et pas seulement dans le domaine des jeux... En revanche, aux USA la situation d'Atari n'est pas aussi favorable. D'après Samuel Tramiel cela s'explique par le fait qu'Atari ne dispose pas de tous les éléments nécessaires pour s'imposer sur le marché américain. Un premier pas à été franchi avec le rachat d'une chaîne de distribution aux USA, reste à surmonter le problème posé par le manque de Ram. Atari investira alors en force le marché nord américain avec sa gamme de... 16/32. Compte tenu de la structure du marché américain (l'on estime qu'environ 60% du marché familial est détenu par des machines de type PC et compatibles), cette démarche semble absurde: pourquoi diable ne pas tenter de s'imposer aux USA en portant l'effort sur la gamme de PC Atari? L'affirmation de Sam Tramiel selon laquelle les plus dangereux concurrents d'Atari sont les clones PC montre que le but poursuivi est de réussir à créer un marché parallèle dépourvu de concurrents... Judicieux, non? Concernant une éventuelle augmentation des prix des ST (toujours due au manque de Ram et à l'augmentation de leurs prix), Sam Tramiel a expliqué que la politique d'Atari était de compenser la baisse des marges par une baisse des budgets publicitaires. Cela démontre bien la volonté d'Atari de rester compétitif sur tous les marchés, y compris sur celui des applications ludiques. Ainsi, à l'inverse d'Apple, qui, des petits systèmes s'est spécialisé dans les applications bureautiques puis s'oriente vers les liaisons avec de gros systèmes, Atari compte mener une politique tous azimuts quitte à se retrouver avec des machines en concurrence les unes avec les autres... Le manque de cohérence de la gamme Atari apparaît clairement à tous: ST contre PC, Méga ST contre futur PC 286, futur station de travail contre futur PC 386. Toutefois, il faut bien saisir que pour Atari les machines de référence sont celles directement issues d'études propres. C'est pourquoi Samuel Tramiel affirme qu'Apple n'est pas un standard en Europe mais que le ST l'est. Sous cette phrase, d'apparence contestable, se cache en fait la réelle politique d'Atari: imposer durablement la machine que l'on prend pour référence. Dans le cas présent, il s'agit évidemment des ST. Tournée vers l'avenir, Atari compte donc renforcer sa place sur le marché du jeu grâce à une nouvelle console qui verra le jour en 1989. Elle sera architecturée autour d'un 68 000 et ses performances tant graphiques que sonores seront supérieures à celles du PC Engine de NEC. La forme de ce futur produit n'étant pas encore fixée il n'est pas possible de se prononcer sur son éventuelle compatibilité ST. En revanche, celle-ci sera une réalité pour la nouvelle gamme d'ordinateurs basée autour du MC 68030 qui proposera, par rapport aux actuels ST, de meilleures performances graphiques et sonores ainsi qu'une vitesse d'exécution accrue. Ces machines seront, elles aussi, introduites en 1989. Révolution, révolution...

Joyeux anniversaire!

Infogrames et ERE Informatique, plutôt ERE International, ont toutes deux été créées en juin 83. Cinq ans donc pour ces deux éditeurs étroitement liés au développement de la micro. Créées respectivement les 1 er et 12 juin 1983 ces sociétés ont leur identité propre. ERE, c'est la société d'auteurs: elle compte sur les capacités de programmeurs externes. A l'inverse, Infogrames c'est l'organisation. Méthode dictée par l'importance des moyens mis en oeuvre (2, 7 millions d'investissement pour Les Passagers du vent). Visiblement les deux méthodes se valent et Infogrames et ERE ont encore de beaux jours devant-elles. Heureusement!

1,2,3...

Micro Application introduit la version 3.0 du GFA Basic pour Atari ST. Il dispose d'ouverture vers d'autres langages, d'ordres de tri sur des tablaux de données, d'instructions de gestion de manettes de jeux, etc..

E.A in G.B

Electronic Arts dispose d'une filiale en Grande Bretagne désormais chargée de la promotion des logiciels et d'effectuer des adaptations sur des machines spécifiquement européennes. Ainsi, Bard's Tale et Articfox devraient bientôt voir le jour sur CPC. Ambitieuse, cette filiale entend jouer un rôle actif et affirme se classer parmi les cinq premières sociétés britanniques.

Oyez, oyez!

Microprose assure désormais la distribution des produits Cosmi. C'est donc par le biais de Microprose France que des jeux d'arcade tels Super Huey II, The President is Missing et Def Cars arriveront prochainement sur le marché. Cela sur C 64, IBM et Amiga.

Aventure, aventure...

Jeu d'aventure édité par Infomédia et distribué par 16/32 Diffusion, Explora est prétexte à un grand concours. Le premier tirage sera effectué à Noël et ensuite tout les mois en cas d'absence de gagnant. Les prix sont nombreux: un voyage pour deux dans un pays lointain pour le premier, un Amiga 500 avec extension à 1 Mo de Ram et un écran couleur offerts par Commodore pour le second, l'équivalent de 5000 francs de logiciels offert par 16/32 Diffusion pour le troisième, l'équivalent de 1000 francs en logiciels offert par 16/32 Diffusion du 4ème au 10ème, etc...
A vos bulletins!

UBI ET UBI

Distribué aux USA par Epyx, UBI Soft vient de s'adjoindre les compétences de John Forest, ancien directeur de la distribution d'Electronic Arts. D'autre part, la version françaisede Colonial Conquest de SSI vient de sortir.

Format

A l'image de nombreux éditeurs tels Microprose, Spectrum Holobyte et Aackosoft, Loriciels annonce la disponibilité de ses logiciels pour PC et compatibles au format 3 pouces et demi. Ceci, aussi bine pour sa gamme de produits professionnels que grand-public.

Loriciels sort ses griffes

Lorsque le chat dort, les souris dansent dit le proverbe. Encore faut-il qu'il dorme et le félin, emblème de Loriciels n'est pas prêt de le faire...

Selon Laurant Weill, Président directeur général de Loriciels, le marché du soft à progressé de 25% en 1987 et progressera d'autant en 1988. Une évolution décevante par rapport aux espérances des éditeurs mais largement satisfaisante par rapport à bien d'autres secteurs du marché. Loriciels s'en sort d'ailleurs fort bien puisque, selon son Président, la société française aurait progressé de 52,7 % par rapport à 1986, avec un CA 1987 de 34 MF... Pour conforter l'avance acquise par la société, Laurant Weill poursuit une politique qui vise à conclure des accords de label avec les plus grands. "Les portes sont en train de se fermer, commente Laurant Weill. L'époque où nous allions, nos produits sous le bras, de distributeur en éditeur étranger est révolue". Ajoutons qu'aujourd'hui, le marché est saturé. En Angleterre et en Allemagne, les distributeurs refusent d'ajouter des produits, aussi bons soient-ils, à leur catalogue déjà trop riche. A cela s'ajoutent les problèmes que connaissent ou vont connaître les grands distributeurs anglais ou allemands et l'ouverture du marché européen. Un certain nombre de décisions sont en train de mûrir, elles aboutiront sans doute bientôt... A l'export les accords avec Broderbund sont, jusqu'à présent, fructueux: "Chez Broderbund, quarante personnes testent nos produits et nous recevons un "bug-report" de cinq pages tous les jours, ajoute Laurant Weill. Nous sommes complètement à l'écoute de leurs suggestions. Par exemple, nous allons modifier Manhattan Dealer en transformant les vilains noirs ou jaunes en WASP (White Anglo-Saxon Protestants) pour éviter les problèmes de ségrégation raciale particulièrement sensibles aux USA. Nous devons nous adapter à la culture du pays auquel nous souhaitons vendre nos softs. Ainsi, Super Ski, Manhattan Dealer et Space Racer vont être lancés aux USA par Broderbund. Par ailleurs, si des sociétés françaises sont intéressées par notres structure à l'export, elles sont les bienvenus". En France, Loriciels s'éfforce de maintenir sa distribution et sélectionne des produits non-concurrents, softs, périphériques, accessoires, joysticks. Les logiciels au catalogue ne se concurrencent pas trop et le développement vers la distribution de softs semi-professionnels avec Upgrade, Twin, Jaguar et bien sur Priam, reste très sélectif. "Nous avons commencé avec le soft le plus grand-public des pros, le traitement de texte, et nous allons continuer avec un tableur...
Nos projets? Accentuer notre effort en distribution, disons, internationale. Développer de nouveaux logiciels selon différents axes. Promouvoir notre société de manière plus spectaculaire...." Bref, Loriciels a un véritable tigre dans son moteur. Si j'ose dire...

TAM-TAM SOFT

Arrivages

Connu pour sa logithèque importante, Genius nous annonce l'arrivée de nouveautés pour les Apple II E et IIC. Parmi celles-ci, Deathlord, Westland et Bard's Tale III d'Electronic Arts et Ultima V d'Origin System. Signalons que Genius Software propose de plus de nombreux produits sur Apple II GS.
Genius 53, bd des Batignolles 75008 Paris; 36, bd du Montparnasse 75015 Paris; 88, rue de Paris 59800 Lille.

Etonnant, non?

Simple, à la limite simpliste, le Screen-shooter est un intelligent périphérique qui facilite les prises de vues d'écran. Compatible avec tous les ordinateurs et existant pour diverses tailles d'écrans, ce système se présente sous la forme d'une espèce de cône. On enfiche un appareil photo -de type Polaroïd (livré) ou bien un classique reflex 24*36 muni de son optique- sur le plus petit orifice et l'on ajuste le plus grand sur le moniteur ou le téléviseur. Créant une sorte de chambre noire, le Screen-shooter évite donc les phénomènes de reflets sur l'écran et la prise de vue peut être effectuée dans une salle éclairée normalement. Proposé à moins de 3000 francs, ce système est destiné aux graphistes, créateurs d'images en tous genres et infographistes amateurs qui disposent désormais d'un outil de prise de vues fiable, facile à mettre en oeuvre et d'un coût accessible.
PG Imports
23, rue de Bagnolet 75020 Paris.

A tire d'ailes

La société Wings Microdistribution annonce la venue de Timeworks Desktop Publisher pour PC et compatibles. Proposé à moins de 1000 francs TTC, ce programme de micro-édition est actuellement livré en anglais avec Gem 3 mais une version traduite devrait prochainement être disponible. Rappelons que ce programme a été choisi par Atari pour l'élaboration de son offre Mega ST micro-édition.
Signalons aussi que Wings propose, pour ST, un copieur simple mais performant nommé Disector ST et un lecteur de disquettes 3 et demi 720 Ko formaté dont le prix s'avère fort attractif. Enfin, nous nous sommes laissés dire que des produits développés par Wings tels disque dur pour ST et Amiga 500, extension mémoire pour portables Amstrad et autres devraient prochainement sortir.
Wings 57, rue de Charonne 75011 Paris.

Scannons

Destiné aux PC et compatibles, le HS-1000 est un mini-scanner, similaire au Handy Scanner, proposant une résolution de 200 points par pouce. Livré avec carte d'extension et logiciel, il est vendu aux alentours de 2900 francs et les images qu'il génère sont récupérables par des programmes comme Gem ou Windows.
Inter Composants
51, rue de la Vanne 92120 Montrouge.

Maxitel

Edité par France Télécom, le bilan Télétel 1987 confirme la dynamique de la télématique en France. Le parc actuel dépasse en effet les 3 millions d'unités et le nombre de services accessibles par les kiosques classiques (T1 à T3) s'est élevé en décembre 87 à 7 005 soit une augmentation de 68 % par rapport à l'année précédente. Le phénomène le plus intéressant réside toutefois dans une nette augmentation du trafic sur le 36-14, bien moins coûteux que Télétel 3 (36-15).

PAL Deluxe

La version 1.2 de Deluxe Vidéo d'Electronic Arts sur Amiga supporte enfin le standard PAL. Grâce à ses capacités de génération de textes et d'effets 3D et à sa capacité à fonctionner en mode entrelacé, il est capable de générer des images de qualité Broadcast.

Serveur!

Le Repteaser de France-Tex est un serveur monovoie pour Atari ST. Il fonctionne avec écran monochrome ou couleur et possède de nombreuses fonctions ainsi qu'un éditeur intégré. Son principal avantage réside malgré tout en un prix très agressif : moins de 250 francs.
France-Tex 22, Grande Rue 92310 Sèvres

Locoscript en fiches

Edité par l'association APC, "Locoscript en 50 Fiches" est destiné aux possesseurs d'Amstrad PCW particulièrement sujets aux trous de mémoire... Clair et complet, ce fascicule est commercialisé à 65 francs TTC. L'APC propose d'autre part un pack RSX nommé Amserv destiné aux Amstrad 6128. Grâce aux instructions commandes Basic additionnelles, la réalisation d'un serveur monovoie s'avère des plus simples d'autant plus qu'une interface prend en charge la prise de ligne et exploite le modem intégré dans les minitels retournables.
APC 7, rue du Cpt Ferber 75020 Paris

GS: encore...

De nombreuses nouveautés pour II GS en provenance d'Activision sont annoncées: Teleworks Plus, un programme de communication avec interface utilisateur type Macintosh, List Plus, un gestionnaire de fichiers et Paintworks Gold, une version révisée de Paintworks Plus. D'autre part, Activision annonce la venue de The Last Ninja pour Apple II, II GS ainsi que pour PC et compatibles. Enfin, signalons que les programmes MS Dos Activision sont dé-sormais disponibles en disquette 5 un quart et 3 et demi.

Version Arts

Connu de tous les possesseurs d'Apple II, Version Soft devient filiale du groupe américain Electronic Arts. Les implications de cet accord ne sont pas encore claires mais il est acquis que la distribution des produits Electronic Arts pour ordinateurs de marque Apple sera prise en charge, pour l'Europe, par Version Soft.
Version Soft
44, rue d'Alésia 75682 Paris Cedex 14

Le poids du livre

International Computer, distributeur de matériel et de logiciels, vient de décerner son Grand Prix de la littérature micro-informatique. L'heureux lauréat se nomme Robert Ligonnière, auteur de "Préhistoire et histoire des ordinateurs" aux éditions Robert Laffont. Cet ouvrage, dont nous vous avions parlé dans notre numéro 47, évoque les dispositifs qui précédèrent les ordinateurs ainsi que les rêves et les travaux destinés à mécaniser les calculs. Rempli d'idées, d'informations et de schémas simples, cet ouvrage se lit avec plaisir. Notez qu'un second tome à paraître doit évoquer l'histoire des ordinateurs depuis 1945.

Mesure

Kuma Software annonce la sortie de K-Scope et de K-Spect, respectivement, un oscilloscope et un analyseur de Spectre pour Atari ST. Livré sous forme de Pack contenant logiciel et interface, K-Scope mesure un signal continu ou alternatif d'au maximum 30 KHz selon une échelle située entre 30 mV et 30 V. De plus, il propose l'inversion du signal et la multiplication par 10 du facteur temps. En ce qui concerne K-Spect, les mesures sont comprises entre 1KHz et 35 KHz avec une résolution de 1 KHz selon une échelle linéaire ou logarithmique sur deux canaux indépendants ou couplés.

HIT PARADE LECTEURS

1-BARBARIAN
PSYGNOSIS
2-DEFENDER
MINDSCAPE
3-ARKANOID 2
IMAGINE
4-DUNJEON MASTER
FTL
5-CAPTAIN BLOOD
ERE
6-OUT RUN
U.S GOLD
7-TEST DRIVE
ACCOLADE
8-THE TRAIN
ACCOLADE
9-APOLLO 18
ACCOLADE
10-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS

HIT PARADE BOUTIQUES

1-DUNJEON MASTER
FTL
2-OUT RUN
U.S GOLD
3- CAPTAIN BLOOD
ERE
4-TEST DRIVE
ACCOLADE
5-GOLD RUNNER 2
MICRODEAL
6-ARKANOID 2
U.S GOLD
7-GUNSHIP
MICROPROSE
8-CARRIER COMMAND
RAINBIRD
9--OBLITERATOR
PSYGNOSIS
10-SPACE RACER
LORICIELS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AMIE 75011 Paris, Coconut Etoile 75016 Paris, Electron 75017 Paris, Espace Micro 7509 Paris, FNAC Etoile 75008 Paris, Jean Legue 28000 Chartres, Microfolie's 78000 Versailles, Micropus 34000 Montpellier, Pixisoft 31000 Toulouse, Ultima 75011 Paris, Vidéoshop 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé ____________

Nom du logiciel utilisé ____________

Référence de sauvegarde des dessins ____________

Nom ____________

Prénom ____________ Age ____________

Adresse ____________ Tél ____________

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 ____________ 2 ____________

3 ____________ 4 ____________

Marque de votre ordinateur:

Facultatif:

Nom ____________ Tél ____________

Adresse ____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

CHER TILT

CONSOLEZ-VOUS

Les lecteurs de *Tilt* ont bénéficié des bancs d'essai des consoles *Sega* et *Nintendo* lors des vacances juillet-août 1987. Vous nous faisiez comprendre que le match risquait de faire des étincelles, surtout à partir de septembre. D'après vos renseignements, *Nintendo* s'est imposé aux U.S.A. malgré la supériorité graphique incontestable de la *Sega*. Maintenant, cela fait approximativement six mois que les consoles sont distribuées en France. Alors, qu'elle est celle qui s'impose? La concurrence reste-t-elle si vive que les *S.M.S.* et *N.E.S.* se tiennent toujours sur un pied d'égalité?

Laurent J. Cluzeau. Paris.

Obtenir des chiffres concernant la diffusion des consoles n'est pas facile car les importateurs s'avèrent assez discrets. Toutefois, nous menons actuellement notre enquête et nous publierons nos résultats très bientôt. Il semble que la Sega se démarque actuellement de sa concurrente. Si ce n'était pas le cas, pourquoi y aurait-il eu changement d'importateur chez Nintendo?

HISTOIRE DE MONITEUR

Possesseur d'un *Atari ST*, je désire savoir s'il est possible de brancher un *C 64* ou un *CPC* sur le moniteur *SC 1425* d'Atari. D'autre part, j'ai acheté *Massacre* et *Bob Winner* sur *ST* qui, à mon grand étonnement, refusaient de tourner sur ma machine. Ayant connaissance des rumeurs sur le changement de ROM du *ST*, je me demande si les programmes pourront tourner à l'avenir sur mon micro? Enfin, qu'est-ce qu'un « Freeboot » et quels sont les avantages et inconvénients du « GFA Basic »? **David Bordeaux, 75009 Paris.**

La connexion d'un C 64 *ou d'un* CPC *sur un* SC 1425 *ne pose pas problème. Signalons toutefois qu'un adaptateur péritel est nécessaire pour le* CPC. *Enfin, ce type de branchement n'a pas de conséquences fâcheuses pour le moniteur, ni pour l'ordinateur. Le changement de* ROM *du* ST *est bien réel mais les problèmes d'incompatibilité ne devraient pas persister très longtemps. En effet, les programmes seront à l'avenir compatibles avec les anciennes et nouvelles* ROM.

Le terme « Freeboot » désigne un programme dont l'exécution est automatiquement lancé. Sur un Atari ST *par exemple, on n'a pas besoin de passer par le bureau. Les avantages du GFA sont nombreux : rapide, complet et très évolué, ce langage est idéal pour l'élaboration de programmes spécifiques à l'utilisateur ou, après compilation, de logiciels « commercialement acceptables ». Toutefois, le GFA n'est pas l'idéal pour le débutant car sa trop grande complexité le rend difficilement abordable lorsqu'on ignore tout de la programmation.*

LECTEUR

Le lecteur de l'*Amiga* est-il double face? **Franck Briand.**

Oui. Chaque disquette contient 880 Ko.

LA FACE CACHÉE DU ST

Je tiens à vous féliciter pour le numéro spécial « le match ST-Amiga ». J'ai ouvert le magazine ; j'ai lu la première page et je ne l'ai refermé qu'après l'avoir dévoré jusqu'à la dernière. Slurppp!! Succulant. J'ai tout apprécié de l'entrée au dessert. Il n'y a qu'un petit hic. Vous annoncez « les *520 ST* ne sont équipés qu'avec des lecteurs de disquettes simple face ». Bizarre, bizarre... Je me suis porté acquéreur d'un *520 STF* au début de l'année et j'ai pu formater en double face. Atari sort les *520 STF* avec un drive double face depuis début 1988 (...) **Philippe.**

Il semble que l'équipement des Atari 520 ST *avec des lecteurs de disquettes double face ne relève pas d'un choix délibéré, mais soit dû à des problèmes d'approvisionnement en lecteurs simple face. Quoi qu'il en soit, il serait difficile à Atari de faire machine arrière, et l'on peut légitimement espérer que les* 520 ST *continueront à être livrés avec des lecteurs double face.*

OBJECTIVITÉ

Fidèle lecteur de votre revue, j'ai fortement apprécié ce numéro spécial *ST/Amiga*. J'ai acheté un *Amiga 500* début janvier et ce numéro ne remet pas mon choix en cause. En conclusion, je dirai qu'il faut comparer des choses comparables ou se contenter de faire des parallèles. Bravo pour votre initiative et l'objectivité de vos propos. **Jean-Claude Laurent, Arlanc.**

L'AMIGA FAIT PEUR!

Possesseur d'un *Atari 1040 STFM* depuis près d'un an, je suis avec intérêt le débat opposant celui-ci à l'*Amiga* de Commodore. En effet, avant l'acquisition d'un micro, chacun aura fait une étude comparative des différents matériels se présentant à portée de sa bourse et souhaitera avoir fait le meilleur choix. Pour ma part, trois machines étaient en lice : l'*Amstrad PC 1512*, l'*Amiga*, l'*Atari 1040*. (...) Si le nombre de logiciels professionnels plaidait en faveur du compatible *PC*, le manque de confort d'utilisation et sa polyvalence exclusive m'ont rapidement conduit à écarter l'*Amstrad*. La part du rêve est devenue fondamentale en micro car nous vivons à l'ère des images, et surtout de leur création. Sur ce point, l'*Amiga* domine et le cœur de chacun s'y attache, c'est incontestable. Mais la politique de prix très bas d'Atari dès son lancement, alliée aux performances multiples du *1040 STFM* en font le choix raisonnable. (...)

En visant une clientèle éparse, Atari s'est constitué une base solide par le volume de ses ventes et surtout un potentiel commercial grandissant à travers une politique de marketing commençant à Atari/jeu et finissant à Atari/pro et graphique. Avec l'aboutissement logique de cette stratégie dans le haut de gamme (*ST* 2 et 4 mégas, laser) un éventail très large d'utilisateurs est ouvert : du fou d'arcade, vaillant mais fauché, au chef d'entreprise PAOiste et néanmoins gestionnaire, en passant par le dessinateur en herbe, l'esprit aventureux, l'esthète, le grand communicateur et celui qui a quelque chose entre les oreilles.

On objectera qu'aujourd'hui, le premier prix de l'*Amiga* est — presque — concurrentiel, que la bibliothèque de logiciels s'est étoffée considérablement ou que rien ne saurait sortir un Amigaiste de son confort visuel. Je répondrai que les Ataristes lui envient ses graphismes somptueux, mais pas son créneau dont une erreur de jeunesse (son prix) a longtemps limité l'ouverture. L'élitisme d'apparence ne fait pas recette, même s'il fait rêver et le problème n'est pas de se demander quelle machine on aime, mais plutôt de connaître les motivations de chacun en matière d'investissement à plus ou moins long terme. Aussi l'*Atari* s'est imposé comme le choix le plus sage car le plus porteur en développements futurs en raison de son plus large consensus technologique. L'*Amiga* fascine mais fait peur au moment fatidique de la décision. Peur de se retrouver dans une impasse dans quelques années comme cela s'est si souvent produit avec d'autres ordinateurs, ou de ne pas disposer de logiciels en nombre suffisant? Il n'en reste pas moins que l'*Amiga* est une machine merveilleuse pour l'imaginaire, qui a semblé faire défaut à ses promoteurs lors de son lancement.

Daniel Perin, St-Denis de la Réunion.

VIRUS SUR AMIGA

Depuis un certain temps, les médias semblent s'intéresser à l'informatique, à travers les maladies que subissent certains ordinateurs, à savoir un virus qui infecterait leurs systèmes.

J'apprends ainsi que l'*Amiga*, que je possède, s'avère être très touché outre-Atlantique par ce virus, qu'on n'hésite même plus à comparer au sida! Aussi, quelle ne fut pas ma stupeur lorsque je vis apparaître sur l'écran de mon *Amiga*, juste après introduction de certaines disquettes, un message du type : « votre *Amiga* est vivant, vos disquettes vont être infectées par un virus! etc. »

Au début, je n'y prêtais pas vraiment attention, mais maintenant, je commence sérieusement à croire que mon *Amiga* est lui aussi contaminé! Que va-t-il se passer? Le virus s'attaque-t-il aux disquettes ou/et à l'ordinateur? Dois-je considérer mon ordinateur, à court terme, comme « cliniquement mort »? Y a-t-il un moyen de combattre ce virus?

Je crois nécessaire, voire essentiel, que vous en fassiez état dans votre magazine et, dans la mesure du possible, essayez de nous donner le plus de renseignements possible à ce sujet, qui vous en conviendrez, est réellement préoccupant. **Olivier Baccala.**

Virus, suite

L'heure n'est pas à la plaisanterie, en effet je suis là pour vous parler des virus qui infectent, sans que vous en soyez toujours conscients, vos disquettes.

Il existe, à ma connaissance, deux virus : le SCA et le Byte Bandit. Mais avant d'aller plus loin, voyons de quoi il s'agit.

Les virus sont des petits programmes indésirables qui se propagent dans les Boot-Blocks de nos précieuses disquettes. Vous n'êtes pas sans savoir que le Boot-Block est celui qui est contrôlé en premier lors de l'initialisation. Il contient généralement une routine ▸

qui permet la suite du chargement du disque. C'est donc là que vient se nicher le virus. Dans la plupart des cas, cela n'est pas gênant, on ne se rend d'ailleurs compte de rien, jusqu'au jour où le message suivant apparaît (en anglais) : « Quelque chose de fantastique est arrivé. Votre *Amiga* est vivant. Et même mieux. Vos disques sont atteints par un virus. (...) »
Il s'agit là du SCA Virus. Vous vous demandez sans doute comment ces virus se propagent de disque en disque. Et bien si le virus se trouve sur un disque, son premier travail va être de se placer dans la RAM à un endroit où il ne sera pas détruit lors de l'initialisation (Ctrl + A + A). Par la suite, chaque fois que vous changerez de disque et réinitialiserez, le programme, la RAM va lire le Boot-Block et s'il ne contient pas le virus il l'y écrira sans signe apparent, et cela peut avoir des conséquences désastreuses car certains jeux contiennent des informations nécessaires au bon fonctionnement du programme (par exemple *Leader Board*, *Xenon*...).
Laissez-moi vous décrire maintenant ces deux virus. A tout seigneur, tout honneur, je vais commencer par le SCA qui a à la fois le mérite d'être le premier et le plus « sympa ». En effet c'est lui qui affiche le message décrit plus haut (précision : il apparaît lorsque le programme a infecté 16 disques ; il a ainsi le temps de se propager avant de vous prévenir...). De plus il offre la possibilité de vérifier si le virus est dans la RAM : lors d'une initialisation (Ctrl + A + A) maintenez le bouton gauche de la souris appuyé, si un écran vert apparaît (entre le gris et le blanc) alors aucun doute, vous faites partie des nombreuses victimes. Pour tuer ce virus les remèdes sont simples, il suffit de faire un simple Install DFo : depuis le CLI et son compte est bon, je rappelle la procédure entière pour les plus feignants d'entre vous, depuis le CLI :

1. Copy c/cd to ram ;
2. Copy c/instaff to ram ;
3. Mettre le disque infecté dans le drive ;
4. Cd dfo ;
5. Install dfo.

Puis recommencer pour chaque disque au numéro 3.
Venons-en maintenant au plus vicieux des deux, le Byte Bandit. Il a deux gros défauts : tout d'abord il ne laisse jamais voir sa présence. Pour savoir s'il est dans une disquette, une méthode infaillible consiste à lire le secteur 0 avec un éditeur approprié (pour le SCA lire la piste 1). Son deuxième défaut, et non le moindre, est que s'il se trouve en mémoire, il empêche toute écriture sur le Boot-Block, même avec Install. Cela veut dire, par exemple, que si le virus se trouve sur votre disquette Workbench, il est inutile d'espérer « guérir » un disque. Votre seul espoir est d'avoir fait une copie de votre Workbench, et de pouvoir ainsi utiliser l'original qui ne devrait jamais avoir été infecté.
Pour finir je vous conseillerai bien sûr de protéger vos disquettes contre l'écriture le plus souvent possible, ce qui revient à peu près à utiliser les préservatifs pour se protéger du sida...
J'espère que ma lettre contribuera à enrayer la propagation de ces virus. Félicitations pour votre hors-série *Atari/Amiga* et pour tout le reste. **Michel Mouret.**

VIVE L'AMIGA

Heureux possesseur d'un *Amiga 500*, jai lu la lettre « Entre *ST* et *Amiga* » de F. Laurent dans le hors-série *ST/Amiga*. Il prétend posséder un *ST* et un *Amiga*, mais vu le contenu de sa lettre, je pense qu'il n'a qu'un *ST*. Il devrait savoir qu'un programme ne tourne en multitâche que s'il a été programmé pour.
Je n'ai jamais vu un jeu fonctionner en multitâche ! Quant à dire que l'*Atari ST* est sept fois plus rapide que l'*Amiga !* Son 68000 est peut-être 1,12 fois plus rapide que celui de l'*Amiga*, mais le *ST* est quand même plus lent que l'*Amiga*. L'horloge de la carte-mère de l'*Amiga* est cadencée à 14,28 MHz ; une moitié des cycles va au 68000 et l'autre moitié aux trois coprocesseurs Portia, Agnès et Daphnée. De plus, l'*Amiga* possède déjà un blitter et il a vingt-cinq canaux DMA. Le blitter de l'*Amiga* va dix fois plus vite que son 68000 et permet d'afficher un million de points par seconde ! Le meilleur se trouve dans la lettre « D'accord, pas d'accord » de Lopez-Malrait, toujours page 152 du *Tilt ST/Amiga*. Son auteur écrit : « Il (le *ST*) offre un son irréprochable ». Puisque l'*Atari ST* et l'*Amstrad CPC* ont la même puce sonore, alors le *CPC* offre lui aussi un son irréprochable !! La supériorité sonore de l'*Amiga* ne vient pas seulement des quatre voies en stéréo, sa puce sonore peut gérer plusieurs formes d'ondes contrairement à celle du *ST* qui ne peut gérer que des ondes carrées.
Malheureusement, toutes ces possibilités ne sont guère utilisées et les programmes *Amiga* ne sont pas mieux que sur *ST*. *Defender of the Crown* de Cinemaware et *Marble Madness* d'Electronic Arts n'utilisent même pas la moitié des possibilités de l'*Amiga*. Développeurs sur *Amiga*, faites des softs à la hauteur de ses possibilités ! **ETB.**

Voilà un appel qui, espérons-le, sera entendu. Une précision toutefois : si l'Atari ST, et l'Amstrad CPC ont bien le même processeur sonore, le ST est tout de même avantagé sur le plan de la qualité sonore, car il bénéficie de meilleurs circuits d'amplification et d'un meilleur haut parleur. Par ailleurs, les jeux sur Amstrad CPC accordent généralement une place plus limitée à la musique que leurs homologues sur ST par manque de place en mémoire centrale, et la vitesse de traitement du microprocesseur autorise des interruptions plus fréquentes.

MICRO/VIDÉO

Mon principal hobby est bien sûr l'informatique, suivi de près par la vidéo. Possesseur d'un *Apple II C* (et depuis peu d'un *II GS*) ainsi que d'un magnétoscope JVC HRB 725S, je voudrais enregistrer des images générées par mon ordinateur sur cassette VHS. Le problème est que le signal sort de l'*Apple* en péritel RVB mais l'entrée du scope est en BNC vidéo composite. Alors, comment effectuer un branchement correct ? **Patrick Roudier**
37000 Tours

Pourquoi faire simple alors que l'on peut faire compliqué ? Dans le cas que vous exposez, vous partez du principe d'une connexion directe péritel/vidéo composite est le moyen le plus simple, donc le meilleur, de parvenir à vos fins. Dans la réalité il n'en est rien : mieux vaut passer par la prise antenne. Evidemment, moduler un signal en Secam pour le démoduler ensuite est une aberration car cela se traduit par une perte de qualité non négligeable. Mais c'est précisément là que réside tout l'intérêt de la chose ! Grâce à la perte de qualité de l'image transmise par modulation Secam, les effets de marches d'escaliers caractéristiques des tracés par ordinateur s'atténuent fortement et même, dans certains cas, disparaissent purement et simplement... Si vous voulez vous en convaincre, nous vous recommandons fortement de vous procurer la cassette vidéo Amiga *« la découverte ». La vision de cette dernière permet de mieux prendre conscience du phénomène que nous venons d'exposer.*
Reste à résoudre la question essentielle : comment, à partir d'un signal péritel, obtenir un signal Secam ? Il suffit de disposer d'un modulateur Secam tel le modèle fabriqué par la CGV dont le prix modique (de l'ordre de 500 F) cache des performances plus qu'acceptables. En guise de conclusion, signalons que ce système est compatible avec toutes les machines péritel du marché... Amateurs de micro et de vidéo, à vos marques !

À VOS MANETTES

Je viens d'acquérir un *CPC 6128* et en tant que fanatique de jeux je me dois de disposer d'une paire de manettes. Pour cela j'ai deux solutions : acheter deux bons joysticks et un doubleur ou bien prendre un *JY 2* Amstrad et une autre manette. J'hésite car on m'a dit que l'*Amstrad* n'est pas des plus performants. Est-ce vrai ? Si c'est le cas, ne risque-t-il pas de gâcher la précision d'un *Pro 5000*, par exemple ? Ne vaut-il pas mieux un doubler ? D'autre part, je voudrais avoir votre avis sur le joystick *Terminator*. Enfin, pourriez-vous m'indiquer si vous avez récemment publié un dossier sur les manettes ? **Julien Talagraud**

Il est vrai que le JY 2 d'Amstrad est de bien piètre qualité. Peu ergonomique, au touché désagréable, il est un bien pauvre complément pour le CPC. On le remplacera avec profit par un modèle spécifique Amstrad proposé par un autre fabricant (Spectravidéo, par exemple). Toutefois, il est plus logique de prendre deux manettes classiques et de les connecter au CPC par l'intermédiaire d'un câble adaptateur. En effet, vous pourrez alors conserver vos manettes si vous changez de machine.
En ce qui concerne la manette Terminator*, notre avis est assez partagé. Malgré un design original (en forme de grenade), nous la trouvons mal étudiée et assez fatigante. Bref, trouver mieux n'est pas difficile. Enfin, pour conclure, notez qu'un dossier consacré aux joysticks a été publié dans notre numéro 41 d'avril 1987.*

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et en nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt n° 50, p. 70
Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) : n° 38, p. 92
Intelligence artificielle (l') : n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Archimedes (l') n° 50, p. 80
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78 MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72 MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21
MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40 MS : n° 29, p. 96
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24 n° 22, p. 70. n° 24, p. 22 MS : n° 27, p. 108
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26 MS : n° 35, p. 11
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Mega ST B.E. : n° 47, p. 84
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26 MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40 n° 23, p. 62
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E. : n° 27, p. 105
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E. : n° 36, p. 92
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82 MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82 MS : n° 30, p. 88
TO 16 PC : n° 46, p. 110
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p. 94
Boulder Dash et Pac Man : n° 52, p.88
Boxe : n° 28, p. 116
Catch n° 50, p. 104
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Echelles et plates-formes n° 53, p. 96
Gauntlet : n° 54, p. 90
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux en équipes : n° 51, p. 84
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Navette spatiale : n° 46, p. 110
Simulateurs d'hélicoptères : n° 47, p. 108
Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Animation : n° 54, p. 80
Arcade (adaptations de jeux d') n° 50, p. 86
Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
Aventure grandeur nature (l') : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
Combat : n° 39, p. 96
Combat (corps à corps/épée) : n° 52, p. 76
Commerce interstellaire : n° 42, p. 110
Courses automobiles : n° 51, p. 72
Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106 n° 46, p. 82
Création musicale : n° 15, p. 60. n° 29, p. 100
Enquêtes policières : n° 31, p. 104 n° 47, p. 90
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104 n° 53, p. 78
Joysticks : n° 16, p. 70 n° 41, p. 106
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62. n° 49, p. 82
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56 n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Bard's Tale (the) : n° 54, p. 97
Broadsides : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Defender of the Crown : n° 47, p. 112
Faery Tale : n° 52, p. 92
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
King Quest II : n° 33, p. 33
Mystère de Kikekankoi (le) : n° 10, p. 66
Pawn (the) : n° 45, p. 110
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy VS Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l') : n° 47, p. 122
Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76 n° 21, p. 76. n° 22, p. 98 n° 30, p. 138. n° 31, p. 141. n° 32 p. 158. n° 33, p. 147. n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Mortville Manor : n° 53, p. 108
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Orphée : n° 31, p. 142
Robinson Crusoé : n° 51, p. 102
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143
Zorro : n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System : n° 47, p. 114
Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : n° 30, p. 129
Age of Adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Ange de Cristal (l') : n° 54, p. 104
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec Tomb Revisited : n° 23, p. 89
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Bill Palmer : n° 51, p. 190
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtre : n° 35, p. 146
Casque des forgerons (le) : n° 51, p. 94
Chimera : n° 52, p. 97
Cholo : n° 43, p. 100
Crapule (la) : n° 44, p. 85
Crash Garett : n° 51, p. 89
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dondra : n° 53, p. 101
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dream Zone : n° 53, p. 100
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dugeon Master : n° 52, p. 96
Dungeon Système : n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the) : n° 49, p. 119
Faery Tale Adventure (the) : n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les Ordinateurs : n° 31, p. 128
Fer et flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Gnome Ranger n° 50, p. 116
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Han d'Oslande : n° 53, p. 102
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's Guide to the Galaxy (the) : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
Incantation : n° 47, p. 115
Jinxter : n° 52, p. 94
Intrigue : n° 54, p. 105
Karma : n° 47, p. 112
King of Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Knight Orc : n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) : n° 47, p. 113
Las Vegas : n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the Rings : n° 29, p. 122
Maître des ames (le) n° 50, p. 116
Manoir de Mortvieille (le) : n° 35, p. 148
Mandragore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30 p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Night and Magic n° 50, p. 115
Nine Princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Oxphar n° 50, p. 114
Orphée : n° 29, p. 124
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Mason : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the Barbary Coast : n° 46, p. 128
Police Quest : n° 52, p. 95
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Qin : n° 51, p. 90
Questron : n° 20, p. 78
Questron II : n° 54, p. 108
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of Darkness : n° 43, p. 102
Ripoux (les) : n°49, p. 118
Return to Atlantis : n° 54, p. 106
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Sapiens : n° 49, p. 120
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon Dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Space Quest II : n° 52, p. 98
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Star Trek : n° 51, p. 88
Tanglewood : n° 51, p. 92
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketeres (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Asphai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Turlogh le rôdeur : n° 51, p. 93
Ultima IV : n° 54, p. 106
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wizard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Advenced OCP Art Studio (the) : n° 52, p. 40
Aegis Animator : n° 35, p. 60
Aegis Draw : n° 53, p. 45

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC disq. originaux : Super Paint 250 F, Necromancien 110 F, World Class Leaderboard 110 F, Konami Coin Hops Hits 110 F ou 450 F le tout. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800, Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends CPC 464 mono + lecteur de disquettes + nbrx jeux (cassettes et disquettes), entre 3 500 F et 4 000 F. **Frédéric TALCHOIRE, 5, avenue de Normandie, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.58.61.**

Vends jeux originaux CPC K7 : Cauldron, Winter Games, Wizard'lair, Devil's Crown, Last V8 + Knight Time, They sold 1 million I. prix : 40 F pièce. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bx. Tél. : 30.64.42.78.**

Vends toute la Formule 1 de 1950 à 1987 pour votre Amstrad CPC-6128 (jeu, consultation...) pour seulement 90 F. Renseignement contre 1 timbre. **Bruno LE BOURHIS, Bourg-de-Brec'h, 56400 Auray. Tél. : 97.57.70.56.**

Vends CPC 464 mono + jeux + livres : 1 200 F ; FX 7000 G : 550 F ; revues CPC, Tilt, Ammag, etc. ; jeux sur K7 ou disq. ; livres ; ruban DMP1 et DMP 2000 : 60 F chaque. **Lionel DALMAS, quartier St-Etienne, chemin des Platrières, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.41.74.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 2 joysticks + 85 jeux + livres de basic. Valeur réelle 8 500 F, cédé 5 500 F. Prix à débattre. **Christophe PHARIPOU, 62, rue du Docteur-Soubise, Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.13.29.**

Vends CPC 664 mono + disq. + adaptateur Péritel + 256 ko + graphiscop II + autres pour seulement 4 500 F. Possibilité de vendre séparément. **I Long LOU, 27, rue Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : 64.52.16.94.**

Vends Amstrad PC 1640 Ega 20 Mo garantie jan. 1989 cause double emploi : 1 200 F ; DMP 3000 : 1 500 F. **Philippe ou Françoise QUEVAUVILLIERS, 4, rue F.-Chopin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.54.18 (ap. 19 h).**

Vends Amstrad 6128 couleur sous garantie + DMP 2000 + souris + tablette graphique + assembleur + nbrx jeux + revues + livres, parfait état. Prix : 5 000 F. **Raymond PHILIBERT, 72, rue Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.86.30.71.**

A saisir, vends Amstrad CPC 664 mono + 45 disquettes + magnéto + K7 + joystick + revues : le tout pour 3 200 F à débattre. **Fabrice KONIECZNY, 8, rue de l'Orée-du-Bois, 91150 Morigny-Champigny. Tél. : 64.94.34.93.**

Vends CPC 6128 couleur + 2ᵉ lecteur FD1 + cordon + nbrx logiciels. Valeur réelle : 6 500 F, cédé à 3 500 F. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.86.68.**

Vends Amstrad 464 couleur + souris AMX + lecteur de disquettes DDI1 + synthétiseur vocal + 20 jeux + 1 joystick. Le tout 3 200 F à débattre. **André BORIES, 11, avenue Dr-Lacroix, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.58.71.01.**

Vends 6128 couleur + nbrx jeux originaux (Barbarian, le Pacte, Blueberry) + lecteur K7 + housse + revues + joystick : 4 000 F. **Jérémy CLAPIN, 1, rue André-Chenier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.80.19.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 20 cassettes. Bon état + revues, le tout 3 000 F à débattre. **Cédric WALTER, 14, rue de la Forêt, 67700 St-Jean-Saverne. Tél. : 88.91.26.58.**

Vends CPC 6128 couleur acheté en jan. 88, t.b.é. + 90 jeux (nouveautés et compil.) + joystick + docum. + 3D Space Moving (450 F), cédés à 4 350 F. **Olivier POUJADE, 77, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.92.81.**

Vends Amstrad 6128 mono azerty + 80 jeux + prise Péritel + utilitaires + joystick tout sous garantie 1 an et demi sacrifié pour 3 000 F. **Cédric LEURENT, 85 bis, av. Patton, appt 204. Tél. : 41.48.75.39.**

Vends 60 logiciels de jeux (originaux) 50 F pièce pour 6128. **Thierry TOURNEUR, Tours. Tél. : 47.58.58.83.**

Vends logiciels jeux pour Amstrad en K7 et en disq. (Out Run, Quad, Les Pyr. d'Atlantis) : 100 F par disq. et 50 F par K7, liste sur demande. **Eric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.52.80.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, clavier azerty t.b.é. + synth. vocal + manette + 40 jeux environ + magazines Amstar... Le tout seulement 2 700 F. Urgent ! **Hervé LOMBARD, 13, rue de Cholet, 49700 Doue-la-Fontaine. Tél. : 41.59.10.89 (le week-end).**

Vends CPC 464 monochrome + DDI1 + 12 K7 + 20 disq. (Gryzor, Renegade...) + revues. Le tout : 2 700 F et en t.b.é. **Maxime NYS, avenue du Général-Sarrail, 55800 Revigny-sur-Ornain. Tél. : 29.75.60.66.**

Vends Amstrad 6128 coul. + 1 joystick + 70 jeux (Predator, Buggy Boy...) sous garant. jusqu'au 12/88. Le tout t.b.é. : 3 100 F à débattre. **Sébastien FRANÇOIS, 4, rue René-Mouchotte, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.15.24.**

Vends CPC 6188 coul. + 194 revues + 13 livres + joystick + 20 logiciels K7 + logiciel disq. + lect. K7. Vendu 4 500 F. **Nicolas LAURANTIN, 4, rue Alexandre-Fleming, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.03.22.47.**

Vends CPC 6128 couleur t.b.é. + 1 imprimante DMP 2000 + souris + lecteur K7 + nbrx jeux et utilitaires (50 disq.) + revues. Prix : 5 200 F. **Armand MARCESSE, mas d'Abeille, 13360 Roquevaire. Tél. : 42.04.26.93 (après 19 h 30).**

Vends CPC 464 couleur + DDI + joystick + jeux K7 + câble hifi + revues Amstrad magazine : le tout en t.b.é. 3 000 F (DDI s/garan.). **Eric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.52.80.**

Vends CPC 464 + DD1 + 25 K7 (news) + nbrses revues + joystick, s. king. Prix : 2 500 F. **Fabrice BEAUCOURT, 12, allée du Bois-Moussu, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.40.29.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur : 3 000 F, imprimante DMP 2000 : 1 200 F, Turbo Imager + nbrx jeux et utilitaires, (50 environ), 1 200 F. Le tout 5 200 F. **Pierre PARENT, résidence les Merisiers, 10, route de Fleury, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.21.97.22.**

Vends Amstrad 464 + moniteur couleur + nbrx jeux et utilitaires dont Arkanoïd, Prohibition, Rygar, etc. + 2 joysticks. Le tout : 2 900 F. **Fabrice HEMOND, 7, rue de la Garenne, 45140 Ingre. Tél. : 38.74.97.57.**

Vends 6128 couleur + souris AMX + 2 joysticks dont Speed king + Quick shot 2 + nbrx jeux dont nbrx neufs (Gryzor) + nbrx livres : 4 500 F. **Dimitri CHARRIÈRE, 22, avenue du Général-Leclerc, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.71.15.85.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 464 monochrome (excellent état) + adaptateur Péritel + housses + joystick + nbrx jeux (Cauldron 2, Winter Games, Rambo). **Michael HOTTZER, 6 A, rue des mines, 67330 Bouxwiller. Tél. : 88.70.70.48.**

Tous CPC. Vends jeux originaux à des prix super réduits. Liste contre 4 timbres. Garrido, B.P. 626 69239 Lyon Cedex 02. **Carlos GARRIDO, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 664 mono + adaptateur Péritel + très nombreux jeux (dont Discologie) + imprimante Centronic GLP + joystick + livres : 3 000 F. **Thomas MAROUTIAN, 44, rue Périer, 92120 Montrouge. Tél. : 46.57.46.22.**

Vends CPC 6128 couleur (état neuf) 1 an + joystick + doubleur + 80 jeux et 10 utilitaires + livres. Prix : 3 600 F. **Christophe HOLLAENDER, 21, avenue Massenet, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.44.09.**

Vends CPC 464 (couleur) + drive + nbrx programmes (Arkanoïd, etc.) + 2 joysticks + docs. Le tout : 3 000 F. **Arnaud CHRISTEN, 6, parc de Beauregard, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.14.94.**

Vends CPC 464 coul. + nbrx softs (dont Platoon, Barbarian) + autoformation à l'assembleur + joy. + kentel +

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐
Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________
Prénom : ______________________
Adresse : ______________________

____

Code postal : ______________________
Ville : ______________________



nbrses revues, valeur + 5 000 F, vds à 2 500 F. **Loïc HENRY-GÉRARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : 47.27.58.21.**

Vends Amstrad 6128 mono + magnéto + 2 joysticks + cordons pour brancher magnéto et joysticks + très nbrx jeux, en t.b.é. Vendu 2 000 F. **Emmanuel MASKER, 88, rue Paul-Fort, 59500 Douai. Tél. : 27.96.96.62.**

Vends 6128 coul. + 80 jeux + 10 utilitaires + 2 joy. + 1 housse + amplificateur + baffles + revues. Prix à débattre, bon état. Urgent ! **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris. Tél. : 42.65.02.09.**

Vends Amstrad 6128 couleur excellent état (87) + 10 disquettes (2 utilitaires et 25 jeux récents). Le tout cédé 2 600 F. Réponse assurée ! **Sébastien FAVRE, 56, rue de St-Saulve, 59770 Marly. Tél. : 27.47.11.94.**

Vends nombreux jeux sur 6128 Amstrad dont nouveautés 100 F le jeu ou 400 F le lot de cinq. **Jocelyn THUILLIER, 31, avenue du Général-de-Gaulle, 37000 Tours. Tél. : 47.64.48.05.**

Vends ou échange logiciels originaux sur CPC 464 en K7. Possède news (Platoon, Rygard, Bivouac...). **Jean-Claude CABIRAN, Monteleone, route d'Agen, 32106 Condom. Tél. : 62.28.02.89.**

Vends CPC 6128 coul. + joystick + 60 disq. (beaucoup de news et tops utilitaires) + imprimante + autoformation à l'assembleur + très nombreuses revues Amstrad. Le tout en très bon état et sous garantie. Valeur : 8 500 F, vendu 5 500 F à déb. **Frédéric (en rég. Paris). Tél. : 64.80.55.19.**

Vends CPC 464 couleur avec 2 manettes + nombreux jeux très peu servis : 1 700 F. Faire offre à **Eric JARLAND, résidence parc Capeyron-Médoc, 9ᵉ étage, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.20.97.**

Vends CPC 464 couleur + rallonges + 6 logiciels éducatifs : 2 000 F. CPC 6128 mono + rallonges + 10 disquettes + joystick : 2 000 F. **Gérard FORTUNE, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.60.62.**

Vends CPC 464 + lecteur DD1 + lecteur SP 1/4 jasmin + DMP 2000 + interface couleur + disq. + progs + nbrx livres + moniteur n/v. Le tout t.b.é. : 4 800 F. **Jean-François MEGE, 3, avenue de l'Ile-de-France 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 64.48.45.33.**

Vends CPC 464 mono (révisé) + nbrx jeux (Arkanoïd...) + 2 manettes (speed) + revues sur CPC (neuves) t.b.é. : 1 700 F. Affaire !. **Cyrille MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Fauveau, 95170 Deuil-la-Barre.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 30 jeux + joystick et crayon optique. Prix : 1 000 F. Appelez **Olivier (exclusivement à partir de 18 h). Tél. : 42.96.82.64.**

Vends CPC 464 coul. + 22 jeux originaux + joyst. + revues, etc., très peu servi. Prix : 2 200 F. **Arnault BENSOUSSAN, 3, rue Philibert-Delorme, 75017 Paris. Tél. : 46.22.04.87.**

Vends interface TV (mars 88) pour Amstrad CPC + super antenne électronique amplifiée 32 db. Prix réel du lot : 1 940 F. Vendu seulement 1640 F. **Christophe DELOUVIN, 154, avenue Pasteur, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.63.32.57.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur monochrome. Prix demandé : 1 200 F. **Thomas VITTINI, 77, impasse du Béarn, 83130 Ste-Marguerite-la-Garde. Tél. : 94.20.38.16 (après 18 h).**

Vends CPC 464 avec moniteur couleur + 3 manettes + crayon optique + 50 jeux + 12 revues (Tilt, Amstrad, CPC). Le tout : 2 500 F. **Vincent AUBERT, les Aigues-Douces, bât N 27, B.P. 2, 13521 Port-de-Bouc Cedex. Tél. : 42.06.37.59.**

Vends CPC 464 couleur + drive DDI1 avec nbrx programmes : 2 500 F à débattre et échange progs sur C 64 (avec power cartridge). **Ronan BEL, 22, rue du Lieutenant-Dagorno, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.69.33.92.**

Vends CPC 6128 couleur + joystick + lecteur K7 + housse + nbrx jeux (Barbarian, Renegade, le Pacte...) + revues : 4 000 F. **Jérémy CLAPIN, 1, rue André-Chénier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.80.19.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 2 joy. + racorder des 2 joy. pour jeux à 2 + nbrx jeux (Crazy Cars, Renegade, etc.) + revues (3 500 F). **David BERTRAND, 2, Potager-de-l'Arbalète, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.90.88.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joysticks (doubleur) + 22 jeux + revues. Valeur réelle : 3 800 F. Cédé : 2 200 F (sous garantie). **Dimitri-David AMAR, 18, rue Française, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.20.90.**

Vends sur CPC originaux K7 : 40 F pièce (Sorcery, Cauldron, Winter Games, Arkanoïd, Skyfox, Who Dare Win 2, Devil's Crown, Wizard'lair, Last V8 + KGT time). **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bx. Tél. : 30.64.42.78.**

Pour CPC, vends logiciels à prix réduits. **Carlos GARRIDO, B.P. 626, 69239 Lyon Cedex 02.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur DD1 + souris AMX + nbrx jeux + joystick + livres + revues. Le tout état neuf. Prix : 3 500 F. **Olivier VOIDIE, 118, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.55.79.30.**

Vends Amstrad 464 coul. t.b.é. + 2 joysticks (1 avec doubleur) + 2 housses + 75 jeux (dont 14 Tilt d'or et des nouveautés). Prix à débattre. **Jérémie CLEVY, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : 47.41.14.72.**

Vends Amstrad 6128 couleur, DMP 2000 + 2 rubans, scanner + 40 originaux, souris, crayon optique, cordon magnéto, joystick, revues. Le tout 7 350 F à débattre. **CHABANNE, 14, rue Le Brix, 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.57.47.**

Vends CPC 6128 couleur clavier qwerty + lect. K7 + nbrx jeux + 45 utilitaires (Dbase II, Turbo Pascal)... Le tout 4 500 F à débattre. **Laurent-Paul NERMONDF, villa le Pin, avenue du Marsan, 40190 Villeneuve-de-Marsan, Landes. Tél. : 58.45.28.75 (heures repas).**

Vends Okimate 20 pour Amstrad CPC avec cordon et logiciels. Vends logiciels K7 pour CPC ainsi que cartouches VCS 2600 de 50 à 100 F. **Christophe MILLET, 4, rue des Chaperottes, la Chapelle-s/s-Chaux, 90300 Valdoie. Tél. : 84.29.22.79.**

Vends lecteur de disquette 5"1/4 avec alim. pour Amstrad 664 - 6128 - PC 1512 - PC compatible IBM : 1 000 F (800 F sans l'alim.). **Yves DAUXERT-Yves, 3, allée marcel-l'Herbier, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.61.08.**

Vends Amstrad 464 couleur (état neuf) + nbrx jeux + crayon optique + jeux récents + utilitaires. Prix : 2 000 F, offre en plus 2 manettes. **Franck BIZART, 10, rue de Metz, 62217 Beaurains.**

Vends jeux pour Amstrad K7 t.b.é., prix intéressant. Vends ou achète jeux pour Vectrex b.é. **Stéphane DANNENHOFFER. Tél. : 88.81.97.17 (h. des repas).**

Vends Amstrad 464 moniteur couleur + jeux : 1 500 F. **Noelle ANKRI, 28, bd Charles-de-Gaulle, 91540 Mennecy. Tél. : 69.43.59.59.**

Vends CPC 464 coul. avec nbrx jeux (Hhs Cobra, Antiriad, etc.) avec joystick. Prix : 3 100 F à débattre (ordinateur neuf). **Nicolas COUCHENEY, 8 bis, rue Cauchoix, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.89.98.30.**

Vends CPC 464 + joystick + nbrx jeux + livres + collection Tilt. Le tout cédé 2 000 F. **Christian GOUTTEBROZE, 127, avenue Tranchardière, 42170 St-Just-St-Lambert. Tél. : 77.36.44.46.**

Vends 464 moniteur couleur + nbrx jeux + manette et revues. Prix : 2 200 F. Urgent ! Bon état. **José IGLESIAS, 81, rue Escudier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.09.37.94.**

APPLE

Vends Apple II Microway + 1 lecteur + 1 cart. couleur Péritel + 1 joystick + 80 disq. avec docs + livres. Prix : 3 000 F (à débattre). **Tél. : 30.43.18.38 (Yvelines).**

Vends Apple II e + 128 K + 80 col. + joystick + 2 drives + moniteur Apple + Super série + Z 80. Disq. progr. avec docs. Prix 6 000 F (à débattre). **Bernard BRULEY, 59, rue du Parc, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.54.34. .**

Vends Apple II bas prix + jeux + 2 lecteurs + moniteur. Echange jeux pour 520 ST. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris. Tél. : 42.33.46.04 (ap. 17 h).**

Vends unité centrale Appel II e : 1 400 F, 1 carte chat mauve 80 colonnes : 600 F, 1 unidisq. : 800 F, divers périphériques Apple à bas prix, 1 moniteur couleur Atari 1224 : 2 300 F. **Didier. Tél. : 48.49.18.47 (après 19 h).**

Vends pour Apple II e, logiciels originaux entre 100 et 200 F (Pinpoint, Gestion II, Sorcellerie I, II, III...) ainsi que livres (Guide pour l'Apple I, II...). **Benjamin DELAFON, 19, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 46.04.89.45.**

Vends Apple II e, t.b.é. avec 2 lecteurs, carte Féline, joysticks, écran monochrome et nbx logiciels (Ultima, Sorcellerie). Le tout : 5 500 F. **Jérôme LE COMTE, 5, rue du Houtelet, 60240 Montagny-en-Vexin. Tél. : 44.49.98.49.**

Vends pour Apple II un lecteur de disq., prix très intéressant. **Stéphane OUANOUNOU, 2 bis, rue des Deux-Frères, 93250 Villemomble. Tél. : 48.54.00.88.**

Vends Apple II c, moniteur, souris, joystick, p. Péritel, sac transport, logiciels : jeux, utilitaires, langages, docs : 4 200 F. **Patrice PAUBERT, Le Champ-du-Tertre, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.32.27.**

Vends Apple II e, deux drives, imprimante, moniteur monochrome : 10 000 F. **Eric BALLARE, 24, rue du Bret, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.53.38 (ap. 19 h).**

Vends Apple II c + nbx jeux + souris + joystick + moniteur mono + livres + magasines, etc. Cherche échange jeux sur Amstrad 6128. Envoyer liste s.v.p. **Fabien GRAC, Mas Saint-Antoine, Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.02.54.**

Vends Apple II Europlus excellent état avec moniteur monochrome, 2 lecteurs de disq. et une imprimante thermique : 5 000 F (prix à débattre). **David BOUBLIL, 6, rue Boutard, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.47.28.61.**

Vends Apple II c (384 Ko) + monidteur II c + imprimante Epson LX 90 + moniteur II c + joystick + souris + prise Péritel + log. + docs + sac de transport : le tout 6 000 F. **Eric SOULIES, 10 lotissement Lassage, 47480 Pont-du-Casse. Tél. : 53.67.91.75.**

Vends Apple 2 e + moniteur mono + carte parallèle + carte Z 80 + nbx livres + nbx logiciels. Possibilité vente séparée. Prix : 4 000 F. **Laurent PERRIAULT, 20, rue de Douaumont, 55100 Belleville/Meuse, Verdun. Tél. : 29.84.21.95.**

Vends Apple II GS, 1256 Ko + moniteur couleur + 2 drives : 3,5" et 5"1/4 + logiciels et docs + accessoires. Sous garantie, prix : 11 000 F. **Tél. : 43.31.66.15 (dom.), 45.86.05.40 (bur.).**

Vends Apple II c (t.b.é.) + moniteur 2 c + support 2 souris + joystick (Apple) + nbx softs et livres + boîtes rangement. Le tout : 6 000 F (à débattre). **Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.28.47.98.**

Vends Apple II c, 384 K + joystick + souris + nbx jeux (Summergames, Wintergames, Loder runner...) + utilitaires + docs. Acheté : 9 000 F ; prix : 3 000 F. **Raphaël FORT, Vessonex, 74890 Bons-en-Chablais. Tél. : 50.36.19.81.**

Vends jeux originaux pour Apple : Ultima II, Wizardry I, II et III, Fighter Command, Guadalcanal Campaign : 100 F pièce. **Jean-Pierre TILQUIN, 166, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : 42.51.21.04 (ap. 19 h).**

Vends Apple II c, 128 Ko, moniteur vert, souris, joystick, sac de transport, 30 jeux, Budget familial, Mouse Desk, Visical III, avec docs. Le tout vendu 4 000 F. **Lionel GUERIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.06.01 (ap. 19 h).**

Vends wargames : Battlefront + Scen originaux (8) : 200 F, Bomb Alley : 110 F, S-NA 1986 : 110 F, Russia : 200 F, Broadsides : 150 F. Tous pour Apple. **Frédéric ARMAND, 55-59, bld Serurier, 75019 Paris.**

Vends pour Apple II c imprimante Scribe neuve : 1 500 F + nbx logiciels à 50 F pièce + Epistole à 400 F + souris à 200 F (neuve). **Alfred CHRIST, 13, rue St-Joseph, 75002 Paris. Tél. : 49.42.51.11 (après 17 h).**

Vends Apple II c + souris + prise Péritel + joystick + manettes + docs éducatifs + nbx logiciels (utils : vers. calc, budget familial + jeux). Tout bon état : 3 600 F. **Philippe CLAIRO, 3 bis, av. Gambetta, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.60.65.78.**

Vends Apple II c + moniteur mono + imprimante imagewriter + modem + joystick + souris + très nbx log. dont nouveautés + livres. Le tout : 6 000 F. **Jonathan DUQUENNE, 144, rue Anatole-France, appt n° 34, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.42.97.**

Vends Apple II e + moniteur Philips ambre + drive : 3 200 F ; image writer 132 col. : 3 000 ; carte série : 500 F ; drive sup. : 1 000 F ; souris II e : 500 F ; drive sup. : 1 000 F ; souris II e : 600 F ; chat mauve : 1 000 F. **Gilles DUBOC, 14, rue des Acacias, Meudon-la-Forêt. Tél. : 47.65.34.81.**

Vends pour Apple II GS : carte GS ram + ; modem universel Sectrad ; softs ; mémoire tampon 32 K pour IW II. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ de Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.**

Vends Apple II e + moniteur + drive + joystick + docs + prog. ex. multiplan + jeux + Sorcellerie, etc. Vendu : 4 900 F. **Patrick SEPOR, 1, rue Léopold-Bellan, 75002 Paris. Tél. : 40.26.64.76 (heures bureau).**

Vends Apple II e + 2 lecteurs de disq. + 2 joysticks + nbx logiciels + écran couleur + boîte de rangement + carte 80 col. + docs. Prix : 6 000 F. (Peu servi.) **Alexandre SAGLIMBENE, 87, rue Lafayette, 75009 Paris. Tél. : 48.78.31.35 (ap. 18 h).**

Vends Apple II e, 2 drives moniteur vert, nbx disq. docs, livres : 4 000 F. Carte Féline : 1 500 F. Ultima IV ; Geste ; Barde : 500 F. **Patrick BARRE, 2, rue Hélène-Muller, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.30.22.**

ATARI

Vends Atari 1040 ST avec moniteur couleur sous garantie, 6 500 F. **Grivaux. Tél. : 40.05.74.67 et 48.71.25.12.**

Vends 520 STF garantie 22 mois, avec 40 disquettes cédé 2 800 F. Imprimante MPS 1500 couleur + utilitaires d'impression, 2 800 F, 3 mois. **Stéphane LALLEMAN, cité du Petit-Bois, bt B2, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.37 et 48.71.25.12.**

Vends jeux sur Atari 800 XL : cartouches, disq., K7, de 50 à 200 F, vends tablette 300 F, magnéto : 250 F, 800 XL, 450 F + nombreux livres, réponse assurée. **Houman GHAFOORZADEH NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les-Hauts-de-Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends ou échange sur ST prgs orig. : turbo GT (70 F), Typhoon (100 F), Désa (80 F), Star Raider (120 F), Barbarian (100 F), Arkanoïd (50 F), Crafton (90 F), Wint (100 F). **Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambourcy, 78300 Poissy.**

Vends Atari 1040 ST + nombreux programmes originaux + livres, appareil neuf (3 mois) sous garantie : 3 500 F. **Laurent. Tél. : 30.61.47.67 ou 42.03.02.04.**

Pour ST cède bas px : Pink Panther, Sp. Racer, Gold 2, BMX, Aqua, Ikari, Out Run, Oblite, I. Socc. Skrull, Buggy + nbx autres, vds drive simpl. : 835 F. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends CBS + adaptateur pour jeux Atari, l'ensemble 990 F, prix à débattre. **Thierry ROYER, 190 bis, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 34.21.04.29 ou 42.29.85.62.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante graphique + lecteur K7 1010 + nombreux logiciels sur disq., prix : 3 000 F, à débattre. **Yann LE BEUX, 6, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.70.07.41.**

Vends 1040 STF + lecteur supplémentaire DF + nombreuses disq. jeux + boîte de rangement + 2 joysticks, le tout exc. état : 5 000 F. **Franck. Tél. : 69.38.42.07.**

Vends Atari 520 STF + Dungeon Master + 10 disq., jeux et utilitaires, avril 88, garantie 1 an, 2 700 F. **Nicolas ZUBER, 7, rue du Disque, 75013 Paris. Tél. : 45.84.28.70.**

Stop affaire ! Vends Atari 130 XE + lect. disq. 1050 + 2 joysticks + 10 disq. vierges + livres + nbx jeux, prix ; 1 500 F. **Cyril HOUSSARD, 103, rue Germaine et R. Lefevre, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : 69.38.49.02.**

Vends pour Atari XL jeux et tablette graphique imprimante Panasonic compatible Epson lecteur 1010, prix à débattre. **Raphaël D'ASSIGHIES. Tél. : 47.05.12.00.**

Vends pour Atari 800 XL tablette tactile, 400 F, imprimante 1029 : 1 000 F, recherche moniteur n. et b. pour 520 STF, en bon état, petit prix. **Christian SOUCHET, 4, rue des Hautes-Terres, 28230 Epernon. Tél. : 37.83.43.79.**

Vends Atari 130 XE + lect. 1010 + nbx K7 de jeux + init. Basic 5 K7 + livres et revues + super joystick + assembleur + emb. d'origine, état neuf. Prix : 1 950 F. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01. (entre 19 h et 20 h).**

Vends Atari 800 XL + lect. disq., lect. K7 impr. 1027, tabl. tact., 3 joysticks, jeux, disq. Init. Basic/6 K7, livres de docs, total, état impecc. : 5 500 F. **Léonard GUDDEMI, « le Mirabeau », bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Vends Atari 130 XE + lecteur de disquettes 1050 + nombreux jeux (Arkanoïd, Time Slip, etc) + prise Péritel, le tout 2 000 F, état neuf. **Yoann JANVIER, 3, allée Paul Gauguin, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.34.77.89.**

Vends 800 XL + 1010 + Atariaces + 4 K7 initiation + 9 livres (Dere, LM) + 8 Atariens + 2 revues : 1 000 F, K7 Vidéopac 18 et 42, 1 50 F, cherche contacts sur Amiga. **Jean-Marc BLANVARLET, 11, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.64.51.**

Vends Atari 520 STF + drive SF 358 + imp SMM 804 + mon. coul. Thomson le tt sous garantie + nbx softs originaux, val. 10 000 F vendu 7 500 F. **Catherine BONNIN, bat. I, 2 rés. cdt Marzac, 33260 La Teste. Tél. : 56.54.28.40.**

Vends Atari 520 STF + 22 logiciels, 2 300 F. **Thierry MADET, conciergerie cimetière Notre-Dame, 031100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vends cartouches Atari VCS 2600 en t.b.é. + boîtes + notices 75 F pièce : Pole Position, Popeye, Pooyani, Donkey Kong, Cosmic Ark, Joust, etc. **David CAHART, 7, place des Erables, 29215 Guipavas. Tél. : 98.84.80.65.**

Vds moniteur HR SM 125 Atari, état neuf : 1 000 F + drive SF 34 Atari 600 F, ou tout à 1 450 F, urgent ! + éch. log. ST contre matériels. **Remy PAYEN, 2, rue Monte-à-regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (le soir).**

Vends imp. Atari SM 804 5/6 1 500 F + Kumana 3 1/2 1 000 F + 67 disq. dont 9 originaux, 500 F + 18 ST mag. + 8 Atari 1 ST + 3 Atari mag. 550 F. **Philippe REZE, 230, rue X. Minert, 75015 Paris. Tél. : 40.44.51.66.**

Vends Atari 520 STF + rallonge + jeux, prix : 2 500 F et vends moniteur CM 8832 Philips. **Daniel DREYFUS, rue Marcel Renault, 750117 Paris. Tél. : 45.72.16.42.**

Achète Atari 1040 STF + moniteur monochrome + (lecteurs 5' 1/4 + imprimante) pour 2 000 F. **Eric ROUGETET, 2, impasse des Petits Noyers, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.59.65.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + lecteur disq. 1050 + nbx disq., jamais servi, cause ST, prix : 2 000 F, le tout. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Vends Atari 800 XL, magnéto + C12, lecteur 1050, imprimante 1027 + joystick + jeux K7 et disq. 2 800 F, vente séparée possible. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, 28130 Yermenonville. Tél. : 37.32.34.98.**

Vends Atari 130 XE + nbx jeux sur disquettes (Mercenary, Ultima 3, 4,...) + joystick, très bon état, prix : 1 000 F. **Fabrice PONZO, 34, avenue de l'Orangerenie, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.31 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imp. texte 1029 + imp. graph. 1020 + magnéto 1010 + tablette + jeux, valeur : 30 000 F cédé à 6 000 F (à débattre). **Laurent BOMPARD, 286, route de Genas, 69500 Bron. Tél. : 78.26.06.50.**

Vends console Atari 1600 (4 manettes) + 8 jeux, 799 F. **Florent ROCHE, 11, chemin du Plein-Vallon, 69300 Caluire-et-Curie. Tél. : 78.29.35.13.**

Vends Atari 800 XL + XC 12 + 1 cart. : 700 F, 30 K7 60 mn + la boîte de rangement en bois : 300 F + 4 livres sur Atari 800 XL : 300 F. **Robert GILOT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.68.13.13.**

Vends pour ST : inverseur lecteurs : 200 F, inv. face A/B : 100 F, câble hi-fi : 100 F, je fais ces modifs également contre logs originaux, livres, revues. **Roger SOIMOSAN, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.31.23.79.**

Vds 800 XL + drive 1050 + nbx jeux (FS 2, Silent Service, Arkanoïd, etc) + livres + disq. vierges + nbx cadeaux : 1 500 F, vente séparée possible. **Pierre CORTIAL, 19, rue Pierre Bérard, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.37.47.68.**

Vends console Atari 2600 + 2 joysticks + 3 cartouches (Pole Position/Defender/Pac Man), px : 450 F. **Christophe MOREUX, 6, sente St-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.43.18.38.**

36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

Vends Atari 800 XL + 2 joysticks + Atarilab module température + nb revues et documents, le tout en t.b.é., possibilité vente séparée. **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses, Le Housseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends pour ST Defender of the Crown (original) : 150 F + Canon MSX V 20 avec softs originaux : 450 F, cherche câble et souris pour Atari ST. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert Schuman, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

Vends Atari 520 STF + joystick + nombreux logiciels + livres : 2 600 F. **Gilles COTTRET, 34, allée des Peupliers, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.65.39.11.**

Vends Atari 600 XL + 64 Ko : 250 F, lect. de K7 : 200 F, vends jeux pour 520 STF, utilitaires, Dessin. **Jérome SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers-Bocage.**

Vends Atari 1040 STF (t.b.é., sous garantie) + softs + livres : 4 000 F. **Eric BENICHOU, 812, rte de Cagnes, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.22.62.57.**

Urgent ! Vends Atari 520 STF + écran couleur Thomson + 3 joysticks + 60 disquettes jeux + nbx utilitaires graphic/Son Demos, parfait état : 6 000 F. **David SCHMIT, 113, avenue Roger Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.21.85.**

Vends cause double emploi Atari 130 XE + drive 1050 + manuel + nbx log. (bons jeux) + boîte rangement : excellent état : le tout 2 400 F, réponse assurée. **Olivier CARTIGNY, 13, rue Victor-Hugo, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tél. : 22.43.21.31.**

Vends Atari 520 STF + moniteur monochrome + nbx logiciels très peu servi (Learder Board, Silent Service, Calcomat, etc) : 3 800 F. **Laurent SEBBAH, 22 bis, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : 40.24.03.42.**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. indus + imprim. coul. Okidata + nbx log. + nbse doc., prix : 3 000 F. **Claude SALEILLES, 7, avenue de la Cote Barbe, 78124 Mareil/Mauldre. Tél. : 30.90.84.81.**

Vends Interface Centronics pour Atari XL/XE. Prix : 600 F, pour plus d'informations, écrivez-moi. (Interface sous garantie). **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65.**

Vends Atari 1040 ST + moniteur monochrome + imprimante SMM 804 + nbx logiciels + boîte de rangement + console Sega + manette + 4 softs. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

Vends Atari t.b.é 800 XL + disquettes vierges + utilitaires + 6 cartouches + revues + 1 joystick : 993 F. **Miyoshi CHIBA, Montrouge. Tél. : 46.57.65.11.**

Vends Atari 520 STF sous garantie (mars 89), lecteur revise + joystick Moonmacker + nbx prgs dont news et utilitaires : 2 900 F (port non-compris). **Stéphane POULLAIN, 27, rue du chanoine Larose, 441100 Nantes.**

Vends sur 800 XL jeux, utilitaires, éducatifs à prix fracassés (Pirat/Barbary, Bop N'Wrestle, Trivial pur., Gauntlet) + Paddle, t.b.é. (port comp.) **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 13510 Éguilles. Tél. : 42.92.40.23.**

Vends 800 XL : 600 F + 1050 : 800 F + 1010 : 350 F. État exceptionnel. Vends 2000 VCS + 5 jeux : 350 F. **Mickaël COLAS, 49, route de Kerné, 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.00.56.**

Vends Atari 520 STM (87) + Drive double face SF 314 (garanti) + une dizaine de jeux originaux : 4 200 F + frais envoi (valeur env. : 8 000 F). **Laurent AUREYRE, 6, rue de la Corisaie, 38360 Sassenage. Tél. : 76.27.18.74.**

Atari ST 2,5 mega double face + 2e lecteur double f. + moniteur couleur + nombreux livres et logiciels + divers. Très bon état : 10 000 F ou sépar. **André WOZNY, 12 bis, allée Pierre-Loti, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.38.79.**

Vends Atari 520 STF avec ou sans moniteur couleur (avec : 4 300 F ; sans : 2 250 F) + nbx logiciels (état neuf : janvier 88) + cadeau C 64. **Bertrand GROSSIN, 15, rue de La Chapelle, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.29.29.**

Vs 130 XE + 1050 + 1010 + 2 joysticks + très nombreux logiciels en K7, disq., cartouche. Prix : 2 200 F. **Arnaud MATHÉ, 8, rue Froidevaux, 75014 Paris. Tél. : 43.22.78.14.**

A vendre Atari 520 STF, écran couleur, 2 jeux, disquettes, livres. Garantie jusqu'en novembre 88. Valeur : 6 300 F. Prix à débattre. **Martial BOUREUX, 111, rue de Champeaux, 77111 Soignolles-en-Brie. Tél. : 64.06.74.62.**

Vends 520 STF + moniteur couleur + disq. + joystick + livres + 40 magazines + boîte rangement. Valeur + de 10 000 F vendu : 5 900 F. **Olivier CLEP, 11, domaine des Écardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.83.72.**

Vends 520 STF (nlles roms, lect. ZMO). Acheté le 29/3/88 + 2 joysticks + livre + tapis souris + jeux (test drive, Barbarian, Mach 3...). Gar. 2 ans : 3 200 F. **Philippe LUPTER, 2, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville.**

Vends logiciels pour Atari ST (news). Réponse 100 %. **Catherine FORNEY, esc. du Marché 23, 1003 Lausanne, (Suisse).**

Vends dernières news sur Atari ST à très bas prix. **Loïc RIBOT, Région parisienne. Tél. : 60.01.04.36.**

Vends softs sur Atari ST (possibilité d'échange). Réponse assurée (possède news). **Guillaume DUPAYS, 56, rue Gustave-Delory, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.22.71.**

Vends moniteur Atari HR SM 125 (pied pivotant) + logiciels HR. Le tout en très bon état. Prix : 1 100 F (avec émulateur Mac). **Gaël SAULNIER, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.**

Vends jeux originaux pour ST : Phantasie III, U.M.S., Wargame construction set, HMS Cobra : 120 F pièce. **Jean-Pierre TILQUIN, 166, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : 42.51.21.04 (après 19 heures).**

Vends nbx prg. pour ST ou échange. Envoyer liste. Prix intéressants. Vends Calcomat 2 neuf : 500 F (emballage). **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91 (week-end).**

Vends 520 STF gonflé A 1 Mega + Free Boot, nombreux softs : 2 500 F. **Dominique SERRURIER, 24, rue des Petits-Hôtels, 75001 Paris. Tél. : 47.42.06.37 (après 20 heures).**

Vends pour Atari lecteur 5/4 Olivetti avec 20 disquettes vierges (sans alimentation ni cordon). Le tout neuf : 900 F. **Damien MARX, 2, rue d'Oudeuil, 60860 Blicou. Tél. : 44.84.51.79.**

Vends lecteur K7 Atari b.é. + K7 (20 jeux). Prix à débattre + 5 disq. (Beach Head 2, Gauntlet). Tous jeux, K7 et disq. originaux. **Laurent TRENCA, allée du Docteur-Léger-le-Pin-Vert, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.14.69.**

Vends Atari 800 XL + écran mono. + lect. + joystick + nbrx jeux + livres. Le tout pour 1 700 F. **Eric DUBREUIL, Trumilly cidex 00, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.02.11 (week-end).**

Vends Atari 520 STF (nlles rom + lect. ZMO). Acheté le 29/3/88 + 2 joysticks + livre + tapis souris + nbx jeux (Mach 3, Barbarian...). Gar. 2 ans. Prix : 3 200 F. **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville.**

Vends ordinateur Atari 130 X et drive 1050 + Happy + 1010 + joystick + revues + nbx logiciels + disq. vierges + originaux sur K7 : 2 500 F. Vends aussi revues. **Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grostenquin. Tél. : 87.01.70.62.**

Atari ST 2,5 Mega double face + 2e lecteur double f. + moniteur couleur + nbrx livres et logiciels + divers. Très bon état : 1 000 F ou sépar. **André WOZNY, 12 bis, allée Pierre-Loti, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.38.79.**

COMMODORE

Vends C 64 + lecteur K7 + 52 logiciels originaux. Possède aussi nbx news sur Amiga (Ports of Call, Voyage au centre de la terre, etc.). **Anthony SEWARD, 17, rue du Cirque, 75008 Paris. Tél. : 42.66.26.79 (ap. 17 h).**

Vends ou échange lecteur K7 1530 pour CBM 64 + 3 K7 jeux + 1 cartouche + disq. jeux originaux contre interface R 5232 ou autre. Faire prop. à : **Yvan CROZE, S.P. 69268, 75998 Paris Armée.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + moniteur monochrome + jeux (disq. ou K7) + joystick : 2 500 F, à débattre. **Arnaud LAMBERT, 3, rue Henri-Ribière, 75019 Paris. Tél. : 42.05.40.93.**

Vends C 64 2 1541 + lecteur K7 + power + jeux, K7 et disq. + 2 livres + 40 disq. vierges. Le tout : 2 500 F (t.b.é.). Paris et région parisienne. **David KALFON, 3, rue Jean-Leclaire, 75014 Paris. Tél. : 42.28.93.91.**

Vends Commodore CBM 3032/4032 + CBM 4040 + CBM 3022 + 40 disq. prg. + roms sup. + docs + livres : 3 000 F. **Gabriel GIGUET, Les Grandes-Aires, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.31.59.**

Vends jeux ou utilitaire sur C 64 sur disquettes ou K7 (new or old). Cherche Ikari Warriors et Druid II... Réponse assurée. **Marc FRANCHI, 105, demeures de Monclar, 13220 Aix-en-Provence. Tél. : 42.32.81.90.**

Vends news pour C 64 en K7 et disq. (Predator, Bob Morane Chevalerie, Ikari Warriors, Gryzor, Championship Sprint, Bangdkok Knights, etc.). **Eric. Tél. : 35.82.71.86.**

Vends C 64 + 1530 + 60 jeux. Prix : 1 000 F. Vends unité centrale MSX. Prix : 500 F edt Atari 800 XL. Prix : 500 F. **Truong VO XUAN, 23, allée des Petits-Pains, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : 30.31.11.60.**

Vends C 128 D + mon. coul. 40/80 col. + joystick + nbx logiciels avec docs. Le tout : 4 500 F (vente séparée possible). Original Apple Logo pour Apple 2 : 2 200 F. **Christophe LAGUET, 54, Rue de la Madeleine, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

Vends Monitor Commodore couleur 1801 vidéo composite : 1 500 F à débattre. **Marc BOCQUET, 36, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.65.13.47, à partir de 18 h.**

Vends C 64 + lecteur 1530 + 15 jeux (Match Day, Rambo, 10 Th Frame...) + 1 joystick, l'ensemble : 1 700 F ou séparément. **Willy FRANCHET, 330, av. du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Urgent, vends Amiga 500 + 1081 + LX 800 Epson + logiciels et nombreux accessoires. Le tout à débattre. Possibilités de vente séparée. **Denis WELSCH, 25, rue des Ponts, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.21.72.**

Vends C 64 + drive 1541 + Modem Digitelec 2000 + nbx logiciels + cartouche Fasload Epix. Le tout en t.b.é. Prix : 2 700 F. **Guy BELANICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94310 Orly. Tél. : 48.53.94.83.**

Vends Commodore 128 + drive + interface Péritel + joysticks + revues + livres + très nbx logiciels + Light Pen... Le tout : 2 500 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends C 64 + lecteur 1541 + Fast Load + imprimante GP 100 CU + nbx disques avec les dernières News, Test Drive, etc. + joystick. Prix : 7 000 F à débattre. **Laurent DOMART, 4, rue du Lycée, 78190 Trappes. Tél. : 30.50.07.89.**

Urgent ! Vends C 64 + lecteur K7 et disquettes + manettes + livres + disks et programmes (Paris et région parisienne). **Yann. Tél. : 46.02.05.16 (après 19 h S.V.P.).**

Vends C 64 Péritel + lecteur disque 1541 + nbx programmes + 11 disques vierges + 1 joystick + manuels d'utilisation. Le tout : 2 200 F. **Priska SCHMÜCKLE, 19, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 46.22.56.47.**

Vends C 64 + drive 1541 + nbx jeux et utilitaires + boîtiers de rangement sous garantie 14 mois + livres et revues. Le tout : 2 900 F. **Patrice POUBEAU, 24, rue du Pas-Saint-Maurice, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.29.97.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 K7 dont nouveautés. Ex. : Bubble Bobble, Wonder Boy, Kung Fu, Master, etc. Prix très bas. **Stéphane NERESTAN, 261, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.71.06.52.**

Vends CBM 64 Péritel + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + 3 manuels de Basic (graphismes et jeux + nbx jeux et utilitaires. 2 300 F à débattre. **Jean-Yves CORNU, 97, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 45.40.85.04.**

Vends C 128 + drive 1541 + moniteur 1901 40/80 colonnes couleurs + nbres boîtes de rangement disk + 2 joysticks + meubles micro en pin. Le tout : 5 000 F. **Louis BENOÎT, 398, avenue Maurice-Dauvergne, résidence Les Peupliers, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 60.68.94.61.**

Vends C 128 D (lect. disk intégré) + souris + Oscar + Péritel + câble 80 colonnes + livres + Jane + nbx jeux + adaptateur. Urgent. Prix sacrifié : 3 800 F ! (T.B.E.). **Stéphane SAIGRE, 40, rue Piat, 75020 Paris. Tél. : 43.49.63.90.**

Vends C 128 + disk drive 1570 + lecteur K7 + Péritel + Moniteur mono + Power Cartridge + joystick + manuels + nbx jeux : 4 500 F. **Laurent GALINIER, 5, imp. Lascaux, appt 72, 31500 Toulouse. Tél. : 61.34.23.57.**

Vends Commodore 64 + monitor coul. + lect. disk (à revoir) + lect. cas. + nombr. logiciels (dont Simon's) + livres : 3 000 F. **Romuald LECONTE, 37, rue de la Liberté, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 40.20.01.09.**

Vends CBM 64 + mon. coul. 1802 + lect. K7 + disq. 1541 + joyst. + nbx jeux + quelques util. + livres (CBM 64). Le tout pour 2 700 F + monit. monoc. (5 000 F). Vente groupée ou sépar. **Jean-Pierre MAURY, 78, rue Anatole-France, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 43.50.17.47.**

Vends CBM 128 + lect. disk. et K7 + Péritel + Power Cart. + nbx jeux et util. (Jet, Def. Crown), etc. + joy. + livres. Prix : 2 500 F à débattre (faire offre). **Erik BOUVIER, 800, parc des Eaux-Vives, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.50.56.**

Vends pour C 64/128 : imprimante MPS 801 : 800 F + moniteur 1901 : 1 500 F ; Vic 20 + ext. 16 K + lecteur cassettes + jeux : 500 F. **Tél. : 98.93.18.13.**

Vends C 64 Péritel + 1530 + 1541 + écran + Modem DTL 2100 + (V 21, V 23, bell 103) + Fast Load + disqs. + table + housses + TRS 80 + joyst. Le tout : 4 900 F ; Modem : 1 700 F. **Ludovic LE GARRERES, 1, av. Victor-Hugo, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.07.82.**

Vends C 128 + 1571 + jeux + nbx disks + revues + docs + livres. Le tout : 3 800 F. Vends C 64 N + lect. K7 +



nbres K7 + P.C. + livres... : 2 200 F. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends C 128 D + moniteur mono + nbx logiciels (dont News) + nbres revues program. + boîte rangement. Prix : 4 200 F. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat-Mussey, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.78.51.52.**

Vends disquettes sur C 64 : Appolo 18, The Train, Tour du Monde 80 Jours, Jinxter, Marche à l'ombre, Bob Morane, Blueberry, etc. **Christophe BUCHMANN, 1 A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.13.58.**

Sur C 64, échange News, possède : Gee Bee Air Rally, Northstar, Black Lamp, Bivouac, Imp. Mission II etc. Cherche contact dans tous pays. **Christian HAMEL, 28, rue de Bitche, 67260 Sarre. Tél. : 88.00.21.27.**

Stop affaire ! Vends C 64 + 1541 + moniteur + câbles + joysticks + nbx logs. Le tout t.b.é., peu servi. Prix : 2 500 F. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends pour C 64/128, livres, tablette Koalapad, cartouches Power, Expert Trilogic, boîtes rangement 5'25. Cherche contacts Amiga 500. **Philippe, Paris. Tél. : 45.33.01.87.**

Affaire ! Vends CBM 128 + magnéto. + Power Cartridge + moniteur 80 colonnes + house, joystick, nbx jeux (Out Run, Thundercats...) : 2 400 F. **Anthony, (Val-d'Oise). Tél. : 39.91.90.34.**

Vends C 64 + drive 1541 + manette + nbx jeux : Defender Crown, Madballs... Le tout en t.b.é. : 2 600 F. **Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, rés. la Rouvière, bât. E3, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92 (vers 19 h).**

Vends pour C 64/128, lecteur 1571 + nbres disquettes + boîte de rangement (100 disks). Prix à débattre. **Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.85.42.**

Vends SX-64 (C 64 + 1541 + mon. coul. le tout portable) + Power + joysticks + nbx docs, revues, livres + très nbx logs : 4 800 F. **Patrick EYMARD, 42, cours Blaise-Pascal, appt 409, 91000 Evry. Tél. : 60.79.12.73 (téléphonez en semaine uniquement).**

Amiga : Vends de nombreux jeux (The Way of The Little Dragon, Def. Crown 1, Sdi, etc.), de 60 F à 250 F. Demander liste des jeux. Réponse assurée. **Abou FARMANF, domaine du Loup, Le Riou, bloc D, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Amiga 1000 + monit. + câble imp. + joyst. + jeux orig. (Sinbad, Terrorpods, Arctic Fox...) + boîte rang. + manuel + clés pour Amiga (Psi). T.b.é. Prix : 7 500 F. **Pierre VITTET, 6, reu de Verdun, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.28.50.63, (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + cartouche langage + nbx disks + boîte de rangement + nbx progs + livres et docs : 4 500 F. **Mohamed KEMMAS, 3, allée George-Sand, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.13.67.**

Vends pour C 64, 6 boîtes de 10 disks SP 1/4 double face et densité + 12 jeux originaux (Leader, Som, Barbarian). Possibilité d'acheter séparément. **Stéphane GUEZ, 1, square Viollet-le-Duc, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.42.78.**

Vends C 64 + mon. Thomson + lect. K7 1541 + 2 man. + quarantaine de jeux + livres, listing... Le tout bon état : 1 900 F. **Cyril VALLEE, ch. de la Drivonne, 69690 Bessenay. Tél. : 74.70.92.10 (après 18 h).**

Vends C 128 D + moniteur 1901 (coul. 80 col.) + lect. K7 + joysticks + nombreux jeux (disquettes + K7) + divers + livres. Vendu 5 700 F. **César CALAMIA, 6, avenue des Chardons, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.93.27.**

Commodore 128 + écran couleur + Data K7 1531 + 10 K7 pleines + Quick Shot 2 + manuels docs : 3 400 F. **Eric BISSON, 13, rue de Marrakech, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 128 + lecteur 1571 + Power Cartridge + moniteur monocrhome + joystick + nombreux logiciels. Excellent état. Prix : 3 500 F. **Olivier THOMAS, 27, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.20.59 (le soir).**

Vends C 64 + lect. K7 1531 + nombreux jeux K7 + 1 joystick : 1 100 F. Lecteur disq. 1541 (5 mois) + nombreux jeux et utilitaires + boîte rangt/50 disq. : 1 550 F. **William POIROT, Saint-Barthélémy-de-Vals, 26240 Saint-Vallier. Tél. : 75.03.21.80.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + joysticks + mon. mono. + Tool + livres + nbx logiciels (Flight Simu. 2, Apollo 18, Gunship, Intrigue...). Le tout : 4 500 F. **Philippe ROUSSEAU, 132, av. J.-B.-Clément, bât. B, apt 1231, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.38.13.**

Vends C 64 t.b.é., sous garantie + 40 cassettes + joystick + livres : 2 500 F + Seca + 15 K7 + livres : 2 500 F. **Germain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.42.80.**

Vends C 64 + drive 1541 + joystick + cordons + Tool + nbx programmes (jeux util.) + docs + livres, état impeccable :2 300 F à débattre. **Gérard MONTIGNIES, 71, av. des Lys, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.88.00.15.**

Vends C 128 + adapt. couleur et 80 col. + lecteur K7 + 30 jeux (Gunship...) + Jane + 2 joysticks, t.b.é. Valeur : 4 800 F, vendu : 2 300 F (port payé). **Patrice CASSE, Fendeile-l'Herm, 09000 Foix. Tél. : 61.65.05.24.**

Vends C 128 : 1 600 F (87) ; 1541 II : 1 400 F (88) ; moniteur 1901 HR : 2 000 F (87) ; 1530 : 150 F ou le tout : 5 000 F, avec nbx jeux News + joysticks + livres. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.11.46 (après 17 h 30).**

Vends C 64 + K7 + 1541 + monoc. RBV + livres + utilitaires + Péritel : 3 000 F seulement, avec nbx jeux (Defender of C., Barbarian, Silence S) :3 500 F, liste/deman. **Frédéric NATALI, 242, rue Grande 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.33.67.**

Vends CMB 128/64, échange dernièrs News : (Outrun, Defender, Passagers du Vent 1 et 2, Test Drive, etc.)... Cherche contact sérieux (disq. et K7). **Christian BREINL, 14, hameau des Vieux-Capucins, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.16.48.**

Vends C 64 + lect. disk + imprimante 803 + lect. K7 + livres + nbx prg. Le tout : 4 500 F. Cadeau : cartouches Tool et int., Soccer + recharge imprimante ! **Marc SEMMEL, 4, allée des Delieuses, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.56.52.**

Vends ou échange jeux sur disq. et K7 pour C 64 (Ikari, Wariors, Appolo 18, Platoon, Mini Put), réponse assurée. Prix intéressants. **Serge NEDER, 16, rue Marie-Curie, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.27.48.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + Seed King + Q. Shot Turbo + 90 disks + revues, le tout très bon état, 4 500 F, à débattre. **Emmanuel VERGUET, le Bourg-Ratte, 71500 Loumans. Tél. : 85.75.20.97.**

Vends C 64 Pal + 1541 + lect. K7 + imprimante 4 couleurs + 2 Data Cases + 80 disquettes (jeux, util.) + joystick + 1 livre + 10 disquettes vides : 2 300 F. **Nicolas ROOS, 87, grand-rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.94.92.**

Vends Ens CBM 64 Péritel/ant. lect. K7 + livres + Cube Basic + logithèque 86 jeux. Val. : 12 000 F, à débattre. **Christian MARTINS, cité Centrale 3, Genevrier, N 5, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.30.86.**

Vends Power Cartridge + 10 originaux C 64 disk + 1 lecteur K7, le tout 600 F. Cherche progr. et contact Amiga. **Jean-Michel VIOT, 1243 les Aigles, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.03.58.**

Vends pour Commodore 64/128, Final Cartridge (= Power-Cartridge + Freeze Frame + Game Killer + autres...). Prix : 500 F. **Philippe CHASSAING, 2, rue Pierre-de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.71.60.50.**

Vends C 64 + 1531 + 1541 + Voice Master + tablette graphique + clavier Collor + one + 2 manettes + livres + jeux originaux. Le tout : 4 000 F. **Alain COUEDEL, 3, square du Bois-Rouault, 93800 Epinay. Tél. : 48.41.54.02.**

Vends C 128 D + nbx progs étallés sur 20 disq. + moniteur 1901 + joysticks + revues et livres. Le tout à un prix intéressant. **Vincent BARRETEAU, 31, rue des Halles, 35100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.04.79 (après 20 h).**

Vends pour Amiga, disquettes originales (avec boîtes et notices), moitié prix : Flight Sim. 2, Archon, Impact, Chessmaster, Barbarian, Crazy Cars. **Jean DULAC, 17, rue des Remparts-d'Ainay, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.46.60.**

Stop ! Vends C 64 + lect. K7 + moniteur couleur + nbx jeux + livres + joysticks : 2 000 F. **Isabelle GUEGUEN, 82, rue des Martyrs, 75018 Paris. Tél. : 42.54.97.22.**

Stop ! Vends CBM 128 + lect. K7 + K7 + nbx disqs dont News 88 ! + action replay MK3 + docs + livre programmes, etc. Etat neuf : 3 500 F à débattre ! **David MAIRE, 7, hameau de la rue, 59283 Moncheaux. Tél. : 27.80.05.85.**

CMB 128 + 1571 + 1530 + MPS 8034 + joy. + progrs + docs + adaptateur : Pal/Sécam + livres + boîtes rangement. Urgent : 6 000 F. **Jean-Michael ROUX, les Aures-Tornac, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.76.73.**

Vends CBM 128 + mon. couleur 1702 + 1541 + 1530 + Power Cartridge + nbx jeux + util. + revues. Le tout en très bon état : 3 500 F (le soir). **Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.35.70.**

Vends CBM 128 + lect. K7 + K7 + nbx disks dont News ! + cartouche Action replay MK3 + docs + livre programme... etc., état neuf : 3 500 F à débattre ! **David MAIRE, 7, hameau de la Rue, 59283 Moncheaux. Tél. : 27.80.05.85.**

Vends un C 128 + écran couleur + drive 1541 + nbres disquettes jeux util. + 1531 + 10 K7 + Quickshot 2 + manuels et docs, pour 5 000 F. T.b.é. **Eric BISSON, 72000 Sarthe. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 128 + drive 1571 + lecteur 1530 + très nbx jeux et News (Rimrunner, Platoon, Tetris, Predator) + 1 manette : 4 500 F à débattre. Vente séparée poss. **Yvan VALENTINI, 3, place d'Obourg, 01140 Thoissey. Tél. : 74.69.70.79.**

Vends C 64 Pal + lect. disq. 1541 + Power Cartridge + 25 disq. vierges, nombreux jeux. Le tout (non dissociable !) : 2 000 F. **PATRICK, région parisienne. Tél. : 64.02.65.30.**

Vends C 64 + Diskdrive 1570 + 1530 + MP 5801 + nbx jeux, utilitaires sur disk + 2 joy. + livres + boîte de rangement pour disquettes. Le tout cédé à 5 000 F. **Stéphane CHOVA, les Hauts-de-Martigues, villa n° 2, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.41.28.**

Vends C 64 + moniteur monochrome + jeux + 1 joystick + lecteur de cassette : 1 200 F. **Frédéric DEWINNE, 6, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél. : 42.61.11.26.**

Vends C 64 + lect. K7 + jeux + 1 manette. Prix : 1 200 F ou échange le C 64 + lect. + K7 + jeux + manette + 800 F, contre 520 ST avec lect. de disquette ou Amiga. **Stéphane GALICIER, 13, rue Jules-Verne,95190 Goussainville.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 3 joysticks + logiciels (jeux, utilitaires, docs) + boite rangement. Le tout : 3 000 F. Très bon état. **Eric SAMUEL, 107, avenue Aristide-Briand, 94110 Arcueil. Tél. : 47.40.11.61.**

Vends C 64 + mon. couleur 1702 + imp. Seikosha + nbx disq. et jeux + utilit. (originaux + docs) : t.b.é., servi 1 an, vendu séparément. Prix à débattre. **Thibaud DAMY, 10, rue Alexandre-Nereau, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.14.42.**

Vends C 64 + drive + moniteur Sanwoo mono + manette + nbx logs + câbles. Le tout t.b.é. à prix sacrifié. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17 (h. bur.).**

Vends C 64 + lect. K7 + lect. disk 1541 II + 3 manettes + livres et K7 Basic + jeux disk + nbx disks vierges + jeux K7 nbx + câble Péritel. Prix à débattre, tout t.b.é. **M. EMMANUEL, Gentilly. Tél. : 45.46.60.10 (après 18 h).**

Vends jeux CBM 64, 10 sur K7 et 5 sur disk (Barbarian, Antiriad, Gaunlet 2, Outrun...) + 11 disquettes vierges. A partir de 50 F ; 500 F le tout. **Alain N'DOYE, 651, résidence la Bretagne, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.79.64.**

Vends C 64 + garantie + 1541 + 1531 + très nbx jeux + Péritel + Power Cart. + mon. mono. + pince à disquettes + boîtes + joysticks + Tilt + etc. Le tout : 2 600F. **Arnaud FAJOUX, 101, rue J.-P.-Timbaud, 75011 Paris.**

Vends C 64 + nbx News (dont Tilt Avril) + disk + K7. Vends jeux à prix écrasés. Vends aussi « Télé jeux », console avec 4 jeux incorporés pour 200 F. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Vends CBM 64 Péritel + lecteur de disk 1541 + disquetes + autoformation Basic + docs. Prix : 2 900 F. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28 (après 20 h).**

Vends Amiga 1000 + mon. coul. + jeux + Music Studio + Aegis Animator + Deluxe Print. Le tout : 6 500 F. **Fabienne DEFONTAINE, 11, rue Sainte-Geneviève, 60300 Senlis. Tél. : 44.60.91.97.**

Vends C 64 + lect. K7 + joystick + nbx prgs (Sprint, Renegade...) : 1 500 F. Achète Atari 520 ST F + souris + prgs (souhaités) : moins de 2 300 F (à débattre). **Michel PERIE, rue du Beau-Séjour, Trépot, 25620 Mamirolle. Tél. : 81.86.72.81.**

Vends prgs sur K7 et disks pour CBM 64. Nbx News, mini prix. Achète disks 5/1,4. Echange et achats possible. Réponse assurée. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas. 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends C 128 + adaptateur Péritel + 1571 + L. K7 + nbx jeux (Arkanoïd, Test Drive...) et utilitaires (Multiplan, Copieur, Assembleur...). 5 000 F. **Xavier LAMBERT, 35, rue de Clèves, 08000 Charleville-Mézière. Tél. : 24.59.00.89.**

Vends Commodore 128 + adapt. Pal/Sécam Péritel + lect. K7 + joysticks + très nbx logs Out Run. T.b.é. : 3 500 F. **Jean-Yves MUHLKE, 3, allée des Grillons, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.20.90.**

Vends News (ou plus anciens) sur C 64 : K7 ou disq. Prix bas, réponse assurée ! **Gervais CLERCX, 14, square Jean-Rostand, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.70.**

Vends CBM 128 + livres + écran coul. 40 C + lect. K7 + nbx jeux : 3 000 F et lect. disk 1571 + jeux : 1 500 F, tout en t.b.é. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, av. de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.**

Vends Commodore 64 + drive 1541 + Power Cartridge + imprimante MPS 803 + nbx jeux et prgs + livres. Le tout : 4 500 F à débattre... **Christophe BURDIN, 6 bis, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.15.66.**

Vends C 128 + 1570 + nbx jeux (disk) + joystick + livre + Power Cartridge. Le tout pour 2 800 F. **Eric FERARD, 7, rue des Jardins-Fleuris, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.28.60.**

Vends lec. disk + nbx jeux : 1 400 F (garanti), lect. cass. + nbx jeux : 300 F, pour C 64. Vends le tout : 1 500 F. **Bruno LAFORGE, 25, rue des Fêtes, 75019 Paris. Tél. : 42.01.99.72.**

Vends C 128 + lect. disk 1571 + imprimante MPS 803 + souris + adapt. Péritel + nbx jeux et utilitaires + livres. Le tout : 5 600 F. **Christophe DORLEAC, 19, rue des Sables, 31140 Saint-Alban. Tél. : 61.70.36.30.**

Vends C 64 N : 950 F + 1541 : 1 000 F ou l'ensemble : 2 000 F + cartouches + disk + joysticks. Vends aussi pour C 64, un clavier 5 octs + interface : 1 500 F. **Franck. Tél. : 45.70.78.21 (entre 18 et 21 h).**

Vends C 64 + 1541 + nbres disquettes + fichiers rangement nbx jeux + livres progs : 3 000 F. Urgent. Demander : **Stéphane MORIAUD, Beaumont, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.04.47.32 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + moniteur couleur + livres + nbx jeux et utilitaires + Fast Load Epyx. Bon état. Prix à débattre. **Jérôme ABBOU, 6, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.53.08.**

Affaire ! Vends C 128 + Housse. T.b.é. 1 000 F seulement. **Guillaume PIERRON, 131, rue Nationale, 75013 Paris. Tél. : 45.86.20.91.**

Vends jeux originaux pour Amiga 500. Super prix ! **Patrick BETOULLE, 7, rue Clément-Ader, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.76.90.83.**

Vends C 128 + lect. K7 + mon. couleur 1901 (40/80 col.) + nbx jeux + livre + Jane. Le tout t.b.é. (5/86) : 3 500 F. Possibilité de vente séparée. Vite ! **Sophie MASSON, 27, rue Chevalier-de-la-Salle, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.08.71.**

Pour Amiga C 64/128, vends logiciel Emulat. Minitel, disquette et câble de liaison-sauvegarde 10 pages d'écran : 120 F comptant, 180 F c./remboursement. **Robert HENTZEN, 209, bd Jean-Jaurès, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.47.02.**

Urgent ! Vends pour C 64 Modem DTL 2100 plus (Normes : V 21, V 23, Bell 103), valeur : 3 000 F, vendu : 1 700 F, acheté le 27/02/87. **Ludovic LE GARRERES, 131, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.07.82.**

Vends C 64 Péri. + 1541 2 1530 + écran + Modem + Fast Load + 130 disquettes + table + houses + TRS 80 + K7 + 1 joy. + livres. Le tout : 4 500 F. **Ludovic LE GARRERES, 131, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.07.82.**

Vends lect. disk 1541 pour C 64 (peu servi) avec jeux : 1 100 F et lect. K7 + 25 K7 original : 250 F. **Lionel TRICOT, rue Troussai, 38120 Stegreve. Tél. : 76.75.32.39.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + 1 joy. + revues + cartouche MK4 + jeux K7 et disks dont News ! (Predator...) + disks vierges (15-30). Le tout t.b.é. Valeur : 5 300 F, vendu : 4 600 F. **Attilio DI COSTANZO, 31, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.81.03.**

Affaire : Vends C 128 (07-86) + Power Cartridge + lecteur K7 1530 + 16 K7 de jeux + lecteur disk 1571 (01-87) + nbres disquettes (Skate Or Die, Pirates, Guild Thieves, Test Drive, Defender of Crown, Appolo 18, Trantor, Rastan...) + 3 boîtes pour disks + livres. Valeur : 9 000 F, cédé à 4 800 F. **Vivian GIREL, Château-Double, bât. 7, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.03.92.**

Vends au plus offrant : C 64 + 1541 + 1530 + MK3 + 1 joy. + super collection de logiciels + boîtes. Minimum 4 000 F. **Fabien BREVIER, 24, rue du Cimetière, Lieu-Saint-Amand, 59111 Bouchain. Tél. : 27.35.87.72 (après 19 h).**

Vends C 64 + 1530 + 1541 New s./garantie + Péritel + très nombreux logiciels sur K7 et disquettes dont News + boîtes rangement. Le tout t.b.é. **Christian BARRE, 27, lotissement les Côteaux, Bussurel, 70400 Hericourt. Tél. : 84.56.73.63.**

Vends ou échange lecteur K7 1530 pour CBM 64 + 3 K7 jeux + 1 cartouche + disqs jeux originaux contre interface R5 232 ou autre. Faire prop. à **Yvan CROZE, SP 69268, 75998 Paris Armée.**

THOMSON

Vends TO7/70 + basic + lecteur K7 + interface + 2 joysticks + nbx jeux + simulation Aribus, etc. Vends séparément ou le tout : 1 900 F. **David GAUTHIER, 47450 Colayrac Saint Criq lieu dit « Caouna ». Tél. : 53.87.51.10.**

Vends TO8 + lecteur de K7 + joystick + crayon optique + 4 jeux + livres. Etat neuf. Prix à débattre. **Olivier SARRAZIN, La Velle, La Guiche, 71220 Saint Bonnet de Joux. Tél. : 85.24.61.39 après 18 heures.**

Vends TO7/70 Thomson, état neuf avec une manette, deux livres et 8 cassettes dont deux utilitaires. Prix : 1 200 F. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint Pathus. Tél. : 60.01.04.27 après 19 heures.**

Vends TO9 + moniteur couleur + 2 man. + crayon optique + 25 jeux (Way of Tiger, Arkanoïd, Bivouac, Quad) + manuels + revues + lep : 4 000 F. (Région Bordeaux). **Alexandre MERCADIE, Le Vigneau de bas, 33650 Martillac. Tél. : 56.30.76.04.**

Vends TO9 moniteur coul. + 2 joysticks + nbx jeux + synth. musical + disks vierges + livres. Le tout en t.b.é. Prix intéressant. **Thierry JOUVIN. 4, place de l'Amiral Querville, 37200 TOURS. Tél. : 47.28.32.94.**

Vends Thomson TO7/70 + lecteur cassette + nbx jeux : Sorcery, Solo Flight... + extension joystick + joystick + livres + basic. **François MOLINIE, 8, rue de Villiers Exel, 75007 Paris. Tél. : 45.49.36.77 (ap. 19 h).**

Vends TO 9, moniteur couleur intégré + nbx jeux + interface + joystick + lecteur de disq. 3"1/2 + socle. **Xavier KAUFMAN, 5, bd des Diables Bleus, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.97.09.**

Vends Thomson TO9 complet + 2 joysticks + 30 logiciels, disk 3, 5 + doc. Etat neuf 1 500 F ou 2 500 F avec moniteur couleur Thomson. **Christophe ZALESKI, Gujan (près de Bordeaux). Tél. : 56.66.56.88.**

Vends TO8 + moniteur couleur + lect. disq (sous garantie jusqu'à juillet 88) + nbx jeux + accessoires : 3 300 F. **Erwan ROME, 476, avenue du Général de Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.34.40.**

Vends MO6 (sous garantie et magneto incorporé) + 1 joystick + 1 crayon optique + cordon péritel + guide MO6

+ nbx jeux. Le tout vendu : 1 800 F. **Olivier WATEL, 16 bis, rue du 11 novembre, Sailly en Ostrevent, 62490 Vitry en Artois. Tél. : 21.50.04.90.**

Vends Thomson TO7/70 (t.b.é.) + lecteur K7 + ext. musique et jeux + 2 manettes + jeux + Colopraint + livres + revues. Prix : 2 000 F. **Eric SOULIER, Cité Gagarine, bât. L, esc. 3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.**

Vends TO8 couleur + manettes 7 disquettes + logiciels + livres : 4 500 F. Vends ordinateur de jeu Manimex 300 F + projecteur muet Meurtier 500 F. **Fabienne GAUDRY. Tél. : 47.24.49.30 de 19 h à 21 h.**

Vends lecteur disquettes Q DD pour Thomson TO8 + 4 disquettes : 500 F. **Guillaume ADRIEN, 34, rue des Trois Fermes, 91400 Orsay. Tél. : 64.46.91.80.**

Vends disks originales pour TO 3, 5 P : TNT : 110 F ; MGT : 110 F ; Beach-Head-Krak out : 150 F ; The Way of the Tiger : 110 F ; Aquanaute : 120 F ou le tout 550 F. **Xavier FUSCIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lege. Tél. : 56.60.35.21.**

Vends MO5 (t.b.é.) + lect. K7 + extension jeux et musique Mod. 2 + nbx jeux + crayon optique. Le tout 1 300 F à débattre. **Joachim MONTHAAS, 53, rue de l'Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.95.**

Vends Thomson TO9 + extension joystick + 2 manettes + 8 disquettes. TT texte et fichier ds rom. Etat neuf. Prix : 1 500 F (moniteur option). **ZALESKI, Bordeaux 56.66.56.88 après 18 heures.**

Vends pour TO7/70 cartouche assembleur + manuel + livres de jeux. 399 F au lieu de 699 F (t.b.é.). **Fabien LEVINE, 22, rue de Lardy, 91850 Bouray sur Juine. Tél. : 60.82.31.03.**

Vends TO9, moniteur coul. + crayon optique + extension musique. Jeux + manettes + nombreux prog. et revues + trucs + nbx logiciels. Prix : 4 000 F. **Sébastien GOMART, 14, rue du Pellise, 02300 Villequier Aumont. Tél. : 23.52.35.50.**

Vends TO7 + ext. 16 k + ext. 8 k + lecteur K7 + controleur jeux + nbx programmes (cassettes o cartouches) + livres et revues. Prix intéressant. **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses, Le Mousse, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends MO5 + Lep + K7 + revues : 1 100 F. Moniteur mono : 600 F. K7 originales au détail : 100 F. Frais de port inclus « CADEAU ». **Serge VIVIER, 5 clos Fleury, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.44.95.**

Vends MO 5 + jeux + news + manettes + extensions music et jeux + crayon optique + lecteur K7 + livres + prog. + K7 vierges. Le tout TBE. Prix à fixer. **ARNAUD. Tél. : 43.47.09.38.**

Vends MO 5 + lect. K7 + crayon optique + contrôleur d'extension + 2 joysticks + 27 jeux + guide de MO 5. Prix intéressant. Contacter **Ludovic MORINEAU, 129, boulevard d'Aulnay, Bât. C, 93250 Villemomble. Tél. : 48.02.86.06 (après 20 h).**

Vends TO 8 (U.C.) + moniteur couleur HR + lecteur 3 1/2 + 2 joysticks + imprimante PR 90-600 + crayon optique + souris + 3 livres de programmes + livre d'assembleur + 30 disquettes + nbx jeux et utilitaires. Le tout 10 000 F. **Appeler le : 39.52.42.54 (après 17 h).**

Vends pour TO 9 disquette 3 p. 1/2 + jeux (Vol Solo, Green Beret, Beach Head, Runway) 90 F. Vends pour TO)/70 + basic 128 disquettes 3 p. 1/2 : Flipper, Super Tennis, Orbitale Mission. 150 F avec notices. Cherche nouveauté sur Atari ST. **David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet.**

Stop ! Vends + Thomson TO 9 + moniteur HR + jeux + joystick. Le tout : 3 500 F. **Sébastien BENADIBA, 4, rue Paul-Cézanne, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.36.03.**

Vends TO 8 + lecteur disquette + moniteur couleur + lect. cassette + souris + mallette Color Paint, Studio + nombreux jeux disc. et cassettes. Prix 5 000 F. **Emile PALMER, 23, rue des Huilliers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.29.10.**

Vends MO 5 + lep + ext. mus. et jeux + livres + nbx logiciels, Mandragore, La Geste d'Artillac... Le tout pour 1 200 F. **Sébastien LEGEAY, 6, avenue des Jardins, 85270 Saint-Hilaire de Riez. Tél. : 51.54.33.05.**

Stop ! Vends Thomson + TO 9 + jeux + joystick : 2 000 F. **Sébastien BENADIDA, 6, rue Paul-Cézanne, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.36.03.**

Vends TO 7/70 + ext. mus. et jeux + ext. imprim. + 2 man. + cart. Basic et assembleur + lep. + lect. disk 320 K + jeux + 30 disk + doc. Prix : 2 500 F. **Raymond TOMCZAK, 3, rue de l'Hôtel-de-Ville, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.64.73.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes de jeux + nombreux jeux très bon état. Prix : 2 500 F. **Frédéric IEMMA, 7, allée du Champ-de-Mars, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.15.44.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + interface + 1 manette + nbx logiciels (Arkanoïd, F-I 5, Strike Eagle...) + magazine. Prix : 1 500 F. **Frédéric PARAT, 5, square des Aubades, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.26.22.**

Affaire : cause arrêt cède TO 7/70 + lect. K7 + QDD + 6 disq. + ext. music et jeux + 20 jeux + nbx livres. Le tout : 2 500 F (port payé). **Michel LEVERT, 6, impasse des Bougainvillées, 31250 Revel. Tél. : 61.27.66.41.**

Vends U.C. TO 8 + lect. disk + 1 manette + 7 jeux + 7 disks vierges, sous garantie, TBE. 3 200 F, valeur réelle : 4 500 F. **Yann ARGOT, Montoison, 26800 Portes-les-Valence. Tél. : 75.84.43.21.**

Vends TO 9 + ext. manettes + 2 manettes + crayon optique année 87. Le tout 2 500 F + jeux (M6T, Bactron, Sapiens, Vampire, Colorpaint, Studio, etc.). **Claude MAYER, 12, rue des Capucines, 54670 Custines. Tél. : 83.49.35.43.**

Urgent ! Vends UC Thomson TO 9 + jeux + livres + guide TO 9 + câble Péritel + 7 disks + Cr. O., le tout 3 500 F. **Olivier DEPIN, La Giletterie Fouchères, 89150 Saint-Valérien. Tél. : 86.88.64.29 (après 18 h 30).**

Vends U.C. de TO 9 + magnétophone + 2 manettes + crayon optique + cont. d'extension + 13 jeux en disk et 5 jeux en cass. Le tout 4 000 F. **Ivan DUBESSY, 7, impasse de Ster-Vras, 29139 Nevez. Tél. : 98.06.89.61.**

Vends TO 8 et imprimante. Prix à débattre. **Nicolas PIERGIORGI, 2, rue de Paris, 57000 Metz. Tél. : 87.30.14.90.**

Urgent ! Vends TO 7/70 + Basic 1.0 + lecteur K7 + 15 logiciels + mégabus + manette + livres + revues. Tout en TBE : 1 500 F (valeur : 6 000 F). **Roberte IIZUKA, Appt 162, 6, allée Louise-Bruneau, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.57.25.**

Vends Thomson MO 6 (état neuf, 04/87) + Péritel + stylo optique + 18 jeux + joystick + 10 K7 vierges + 2 livres de programmes. Prix : 2 500 F. **Stéphane THULLIER, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.83.03.**

Vends TO 8 (1 an) + QDD + disq. 2.8 + lect. K7 + modem + mégabus + crayon optique + Péritel + livres + 1 joystick + jeux : Pass. du Vent, Dieux Glisse, etc. Le tout : 4 700 F. **Marc ACHAUME, allée du Jeu de Boules, 84840 Lapalud. Tél. : 90.40.36.44.**

Stop ! Vends TO 9 + interface + jeux + utilitaires + modem. Prix à débattre. Cherche un Amiga ou un 520 ST en Basse-Normandie. Cherche News TO 9. **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

Urgent, vends MO 6 + 50 jeux + QDD + monit. mono + livres, tout a −1 an. Valeur : 11 900 F, vendu 2 500 F (prix à débattre). **Thierry MERCIER, 31, chemin de la Pallue, 16100 Cognac Châteaubernard. Tél. : 45.32.28.56.**

DIVERS

MSX 2 (Philips 8235) drive intégré + nbrx jeux en cartouches et disq. Prix : 2000 F. **Gilles ARIF, 6, allée des Ceteaux, 78110 Le Vésinet. Tél. : 34.80.12.44.**

Vends livres + lect. K7 + Voice Master + nbrx disq., le tout sacrifié pour 1 000 F. **Jean-Charles BAPTISTA. Tél. : 48.29.13.49.**

Vends Spectrum 2 + 2 disciple + lect. 5" 1/4 DF 80 pistes avec alim. + câble + télé coul. + ZX 1 + microdrive + nbrx disq., le tout : 6 500 F ou séparé. **Bertrand, 11, avenue des Peupliers, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.65.55.**

Vends : 1 Apricot + 1 Titan. Tous deux compatibles IBM PC. Excel. état, valeur neuf : 10 000 F, vendu : 6 000 F chacun + imprimante 180 CPS : 3 000 F. **Guy LACHASSE, 26, rue Traversière, 75012 Paris. Tél. : 43.41.15.06.**

Vends supers news très bas prix (sur K7 et disq.) pour Commodore 64. Ecrivez et téléphonez nombreux. **Michael BRUNBROUCK, 55/9 rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.**

Vends disquettes 5" 1/4 : 70 F (port compris) cause double emploi. **Frédérick GRALHA, 59, rue Saint-Blaise, 75020 Paris. Tél. : 40.09.07.47.**

Vends imprimante compatible tous micros, PC, Apple, Thomson, etc. Smith Corona 80 col. graphique et textes. **Eric BERTHELOT, 36, rue de Bellechasse, 75007 Paris. Tél. : 47.53.82.29.**

Vends imprimante Star NL 10 neuve (janvier 88) sous garantie + câble + interface ST + emballage + manuels : 2 000 F ! Livrable Paris et Banlieue. **Dominique BIZAOUI, 6, rue des Carneaux, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.34.58.**

Vends Spectrum 48 Ko + magnéto + très nbrx jeux + Péritel (état neuf) : 850 F. Vends MO 5 + Péritel + magnéto + 20 jeux + manettes + cube Basic : 700 F. **Franck DOSNE, l'Olympique 74110 Morzine. Tél. : 50.79.17.93 (après 19 h).**

Vends console Sega + 2 joysticks + 10 jeux + câble + Control Stick + revue : 2 300 F. Valeur réelle : 3 400 F, état neuf, presque jamais servi, cause double emploi. **Fabrice DUCHESNE, 1, impasse du Professeur Branzy, 91330 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.09.12.64.**

Vends console Coléco avec module Turbo et poignée Rocky + 12 jeux. Prix de vente : 2 000 F à débattre (urgent !). **François JEUILLY, 25, boulevard Camille-Saint-Saëns, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.00.78.**

Vends console Sega + Phaser ; Hang on ; Out Run ; Space Harrier ; Rocky ; Transbot ; Fantasy Zone ; Super Tennis ; Combo Cartridge. Valeur : 3 000 F, vendu : 1 900 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passi Flores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.**

Vends Spectrum 48 K + adaptateur Péritel couleur : 500 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

P.A

Vends pour Vectrex cartouche Spike (avec synthèse de parole) et la cartouche pour crayon optique Melody Master. Prix : 75 F chacune. **Bruno PATIES, 4, impasse Rabelais, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.94.92.**

Vends console Sega SMS : 800 F + Quartet ; Choplifter ; Blackbelt ; The Ninja ; Zillion ; Alex Kidd ; Wonderboy : 180 F l'un + Outrun ; Space Harrier : 210 F l'un. **Guillaume SYLVAND, 6, allée des Messages, quartier des Salles, 13800 Istres. Tél. : 42.56.67.42.**

Vends CBS + 8 K7 géniales + multi K7 + Turbo. Prix : 2 200 F. Recherche pour compatibles PC, original de World Tour, Golf à bas prix. **Arnaud BERTIN, 12, avenue de la Marguerite, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.05.10.**

Vends moniteur monochrome (vert) Péritel + son : 500 F t.b.é. Spectrum + Péritel + int. joyst. + magnét. + revues + surprise + 50 jeux : 900 F. **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Spectrum 48 K + Péritel + int. joyst. Kempston + moniteur mono + magnéto + jeux (Gauntlet, Out Run...) + revues UK + surprise ! : 1 500 F seulement. **Laurent MOSLARD, 8, rue Jean-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Vends nbrx jeux Sega dont Out Run, Choplifter, Fantazy, Zone, End. Racer, The Ninja, le Catch, Quartet, Astro Warrior-Pitpot à 120 F l'un. **Marc-Olivier AIKEN, 8, rue de Dunkerque, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.50.24.**

Vends TI 99 + K7 + disq. + interf. + 9 modules + nbrx prog. + joyst. + livres + Péritel. Valeur : 8 000 F, vendu : 4 000 F. **Patrice ou Francis GUBERT, 6, rue de la Patelière, 69290 Craponne. Tél. : 78.33.51.27.**

Vends K7 pour 464, et K7 pour 800 XL (originaux en t.b.é). Prix à débattre. **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vends console CBS Coléco + 4 K7 + module : 1 000 F. **Denis-Jacques LABAT, 1007, avenue du Duc-de-Lorge, Saint-Jean d'Illaz, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.61.62 (après 19 h).**

Vends 3 K7 de jeux + 2 manettes pour C 64. Prix : 2 500 F. **Antonio PIERORAZIO, 63, rue Jules-Guesde, 59195 Herin. Tél. : 27.29.26.25 (après 18 h).**

Vends K7 Colécovision CBS état neuf. **Henri LEMOINE, 2, allée Rosa-Floch, 29219 Le Relecq Kerhuon. Tél. : 98.28.30.03. (après 18 h).**

Vends Sega : console + joystick + câble Péritel + Light Phaser + 7 jeux (Action Fighter, Black Belt, etc) pour : 1 500 F. **Steeve SILVA, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.23.03.**

Vends MSX 2 Sony (lecteur de disq. intégré 720 Ko) + moniteur + livres + progs... Prix : 2 500 F. **Sébastien BARBIER, 22, rue de l'Archevêché, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.78.91.**

Vends Data Bank : réveil-calculatrice, rendez-vous, 200 n^os de téléphone, mémoire de 2043 caractères : 200 F, échange soft sur Amiga ou vends. **Jacques ou Jacky MUGNIER, 4, résidence du Parc de la Loge, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.72.67.71.**

Vends console Sega + jeux + pistolet Phaser + 2 joysticks pro 500 un pour gaucher l'autre pour droitier : 200 F, à débattre. Demandez Jacky. **Jacques ou Jacky MUGNIER, 4, résidence du Parc de la Loge, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.72.67.71.**

Vends console Sega + 8 cartouches (Out Run, Space Harrier, Zillion...), garantie valable pour 6 mois. **Christophe PELLERIN, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine.**

Vends ZX Spéctrum, Péritel + ZX II + lect. disq. 3,5 p. double face format A, 640 Ko + interface Beta 128 + nbrx logiciels : 2 200 F, à débattre. **Olivier PERRIN, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.29.92.**

Vends caméra vidéo couleur SECAM, tube 1 pouce marque : Edison, Zoom (6 fois), Macro, idéal pour Scope ou digitaliseur d'images. Prix : 2 000 F. **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.27.07.**

Vends MSX, C 64 + Sharp MZ80A + console intellivision + jeux : 3 000 F, à débattre pour achat Atari ST. **Stéphane PASQUIER, 61, boulevard Balzac, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.31.92.**

Vends Hector 21 R + (lecteur K7 intégré) + joystick + logiciels + nbrx programmes + revues, état neuf. Prix : 1 500 F (à débattre). **Stéphane LEMAITRE, 7, rue de la Résistance, 29117 Pont-de-Buis. Tél. : 98.73.13.69.**

Vends ou échange softs pour Spectrum 48 et 128 Ko (Trantor, the Pawn, the Armagedon Man, Red Led, Exolon, Jack 2, Rubbler, Zynaps, Barbarian...). **Alain SLAMA, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.93.56.**

Vends MSX 2 VG 8235 en t.b.é. + joystick + boîte de rangement disq. + nbrx softs (disq. mégarom, cartouche). Prix intéressant à débattre. **Christophe DUCOURANT, Route de Cassel, 59114 Steenvoorde. Tél. : 28.48.17.37 (le week-end).**

Vends CBS 80 Ko complet + lect. K7 + lect. disq. + monit. + imprim. + 40 log. jeux + util. + poignée Rocky + nbrx livres, t.b.é. sacrifié : 3 500 F à débattre. **Michel DURAND, Résidence Bellevue C 3, 66000 Perpignan. Tél. : 68.66.59.32.**

Vends Adam CBS avec console imprimante, 2 joysticks, lect. K7, 2 adapt. doc., très nbrx log. (toutes cat.), clavier Erg, bon état. Prix : 4 500 F (à disq.). **Maxime BONPAIN, 24, rue Nicolas, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.19.69.**

Vends carte parallèle Epson pour imprimante LQ 1500. Prix : 100 F jamais servi. **Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.**

Vends souris GM6 : 300 F avec 1 soft, vends, échange, achète jeux sur PC avec carte Hercules. Cherche moniteur mono CGA : 300 F ou échange contre souris et 3 softs originaux. **Stéphane GALICIER, 13, rue Jules-Verne, 95190 Goussainville.**

Vends QL 1 an : 1 500 F complet avec prgs. Vends MSX Canon V20 + cartouches et K7 à saisir : 2 000 F. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends câble détecteur de sonnerie : 180 F, câble RS232, Minitel : 110 F, modem V23 Télétel (pour Minitel), clavier num. + Téléfon intégré : 1 000 F. **Rodolphe CZUBA, 100, Route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends programmes pour CPC 6128, nbrx choix et jeux divers. Vends aussi Discology copieur extra pour des copies. **Olivier PROUILLAC. Tél. : 53.96.02.26.**

Vends MSX 8255, 2 lecteurs de disq., garantie, acheté en décembre 87, poignée, 2 jeux, disquettes vierges : 3 500 F. **Michel DRON, 7 bis, rue Faidherbe, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.25.10.**

Vends interface RS232 Mercitel neuve cause double emploi. Prix intéressant à débattre. **Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29 (après 19 h).**

Vends cartouches MSX 1 et 2 : Nemesis II, Maze of Galions, Pinguin adv. : 120 F chaque, Knightmare, Yea Ar Kung Fu 1 et 2, Foot Nemesis : 100 F, CX5M + log. music. **Léon TOURTZEVITCH, 6, chemin de l'Ile, 34150 Gignac. Tél. : 67.57.91.09.**

Vends 1 ordinateur Sinclair, Spectrum ZX avec clavier Microdrive ZX + 1 imprimante Timex Printer 2040, différents prgs, notice d'utilisation, 1 transfo, K7, 1 alimentation de l'imprimante, Print Power Supply + 1 moniteur couleur Téléfunken : 3 800 F le tout. **Marina DE POHL, 6, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.84.40.**

Vends Oric Atmos + Jasmin + magnétophone + nbrx jeux et programmes + disq. théori. + revues et livres très bon état. Le tout : 2 000 F à débattre. **Joël POLETTI, 26, sente du Paradis, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.93.66.**

Vends PC 1500 + 8 Ko + livres : 1 300 F + Atari console 2600 + 10 cartouches : 600 F à débattre. Cherche toutes dernières news sur Commodore 64. **Christian BREDIN, 2e Compagnie Essa, 69998 Lyon.**

Vends Spectrum + 2 128 Ko (octobre 87) + Péritel + joystick + très nbrx logiciels orig. (Out Run, Platoon...) + 10 livres : 1 000 F. **Philippe TRICOIRE, 1, rue Albert-Camus, 75010 Paris. Tél. : 42.08.35.88.**

Vends encyc. Basic + série verte 72 fascicules : 500 F, vends ZX Spectrum + nbrx jeux + doc. + notice + Pokes + plans + sol : 500 F, vends Tilt n°s 30 à 52 10 F pièce, port non compris. **Olivier PERRIN, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Calvire. Tél. : 78.23.29.92.**

Exceptionnel ! Vends console Sega + Hang On, Out Run neuf, acheté en janvier, cédé à : 1 000 F. **Sébastien GAYOT, 6, rue de la Gare, 01600 Trevoux (près de Lyon). Tél. : 74.00.22.54.**

Vends console Sega, état neuf, jamais servie + Hang On + Wonder Boy. Le tout : 600 F. **Serge BADJA, 29, rue Kellermann, 57000 Metz. Tél. : 87.55.16.73.**

Vends MPS 801 avec ruban + listings (nbrx), très bon état. Le tout : 1 000 F, région parisienne uniquement. **David LEROUX, 23, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70 (après 18 h).**

Vends pour CBS, 2 joysticks + transfo + Péritel, cause console en panne. Prix à débattre. **Nicolas VERNAY, Saint-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vends VG 5000 + TV N/B + ext. 5216 + excpt VU003 + magnéto + impr. VW001 + nbrx jeux + prog. + livres + K7 + manette VU0001 ex. état. Prix : 4 500 F à débattre. **Eddy RICHAUVET, 4, square de l'Horloge, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.49.58.**

Vends console Nintendo Deluxe : Robot, Pistolet + 4 jeux : Volley Ball, Golf, Gyromite, Duck Hunt. Très bon état (4 mois). Prix : 1 800 F. **Yannick DAINELLI, Villa la Chaumière, Col de Garde de Sainte-Agnès, 06500 Sainte-Agnès. Tél. : 93.57.11.26.**

Vends compatible PC, mono, t.b.é., 1 an + joystick et nbrx jeux et log. (Franwo RK2, Dbase 3, Space Quest, Def Crown...) + nbrs disq. Prix : 5 000 F (val. : 8 000 F). **Sébastien. Tél. : 79.62.18.01.**

Vends cause double emploi, lect. Qume 5" 1/4, 36 Ko sous embal. moniteur Goldstar 12" Ambre matériel compatible IBM : 800 F chacun à débat. **Gérard BIEDNY, 1, allée Joachim-du-Bellay, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.27.52.**

Sacrifié Adam 120 Ko + lect. K7 + imprimante + K7 Basic + K7 + CBS Colécovision + volant + accélérateur + adapt. multi K7, le tout pour : 3 000 F. **Stéphane RETIF, 34, avenue de la Gare, 93420 Villepinte. Tél. : 48.60.63.64.**

Vends ZX Spectrum 48 Ko + Péritel + 24 jeux originaux (They Sold a Million, Impossible Mission etc.) + doc. + câble. Prix : 600 F. **David PERELLE, 8, rue de Varize, 75016 Paris. Tél. : 47.43.11.74.**

Brade collection logiciels originaux de qualité pour Spectrum : plus de 50 titres Océan, US-Gold, Beyond, Durell...) à moitié prix. Liste : 2 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends 4 K7 Vidéopac + Philips : 350 F. **Laurent CANU, 24, chemin de la Grand'Cour, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.03.35.**

MSX : drive 3,5 p. 360 Ko Philips VY0011 neuf dans emballage origine : 1 000 F + trait. texte MS text disq. + K7, jamais servi : 300 F. **Michael CHABLINE, « La Petite Morenie » Coursac, 24430 Razac. Tél. : 53.54.51.47.**

EXL 100, affaire ! Moniteur monochrome + nbrx logiciels dont initiation à l'EXL Basic + lecteur de K7 et de cartouches. Prix : 1 350 F. **Gaël PONCET, 18, rue René-Michel, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.06.17.91.**

Vends Oric 1 + magnéto + jeux + câbles, revues, livres : 800 F. Vends imprimante Sekoisha GP100A : 1 000 F. **Olivier BERTRAND, 21, allée de la Branne, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.67.59.**

Vends synthétiseur FM Yamaha SFK 01 pour MSX avec clavier YK 01 et connecteur cartouche, son FM, 48 instruments. Le tout : 1 000 F. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, appt 121, 91000 Évry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Oric 1 48 Ko + prise Péritel + interface N/B + 2 manuels + nbrx jeux originaux + revues Theoric (n°s 4 à 33). Le tout : 600 F. **Hervé VERMENOUZE, 82, rue de la Libération, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.83.96.**

Vends Hebdos n°s 86, 93, 104, 108, 112, 113, 115, 124, 128 de 130 à 140, 145 à 152, 154, 156 : 8 F pièces. **Sébastien DEBUIRE, 39, avenue des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.44.83.**

Vends Adam CBS + imprimante à marguerite + lect. digital + nbrx jeux + super controller + turbo + assembleur + 2 joysticks + console Atari et nbrx jeux, t.b.é. Valeur actuelle : 9 500 F, cédé à : 3 000 F, seulement ! **Christophe RAIMBAULT, 8, avenue Secretan, 75019 Paris. Tél. : 40.18.00.41.**

Vends Vectrex + crayon optique + 5 cartouches. Le tout pour : 690 F. **Olivier FRANCESCHIN, 3, rue des Potiers, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.58.54.**

Vends console Sega + control Stick + 13 jeux dont Rocky Space Harrier, Chopliffer, Zillion, Secret, Command. Valeur : 3 880 F, vendu : 2 000 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Péri, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vends ZX Spectrum Plus 48 Ko + moniteur couleur + ZX 1 + microdrive + nbrx logiciels et livres + adaptateur Péritel. Le tout : 3 000 F. Urgent ! **Pascal LEFRANÇOIS, 24, avenue de Tourville, 50120 Equeurdréville. Tél. : 33.93.95.40.**

Vends synthétiseur Yamaha pour MSX + clavier + interface cartouche. Le tout : 1 000 F. Vends logiciels Amstrad disq. : 50 F. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, appt 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Spectrum 2 + Péritel + jeux + imprimante + interface manettes pour : 1 500 F. **Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.64.47.**

Vends Sega light Phaser + Combo Cartridge : 370 F au lieu de : 450 F ! Vends Super Tennis + Vol Solo pour TO-MO : 200 F ou 130 F l'une. **Sébastien SOULARD, 16, rue des Acacias, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.22.91.**

Vends console Sega sous garantie complète + 1 control Stick + 1 pistolet laser + 10 jeux (After Surner, Zillion...). Le tout : 1 800 F. **Daniel BOUCHER, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 45.09.36.10 (après 18 h 30).**

Vends Oric Atmos 48 Ko + nbrx jeux (15) + listings + cordons magnéto. Le tout : 700 F. **Stéphane ADOLPHE, 18, boulevard Jules-Mansard, 92014 Nanterre Cedex. Tél. : 47.25.25.25.**

Vends Spectrum + Péritel + ensemble microdrive + nbrx logiciels + livres + interf. joystick. Le tout en parfait état. Possibilité séparée. **Eric DUPAS, 14, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.32.99.**

Vends série tout l'univers : 2 500 F + 100 F port, série histoire de France en BD reliés : 500 F + 100 F port, Spectrum + clavier + magnéto : 1 200 F + 150 F port. **Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Vends ZX Spectrum Plus + Péritel + nbrx jeux et utilitaires + interface 2 et Kempston + doc. Prix : 1 500 F. **Stéphane GUITRAUD, 554, cours de la Libération, 33400 Talence. Tél. : 56.04.38.14 (entre 19 et 20 h).**

Vends micro de poche Sharp PC 1500, écran de 26 car. autorisé aux exam. cédé : 600 F avec modèle d'instruction et d'application. **Jean-Noël LIENHART. Tél. : 88.38.33.17.**

Vends MSX Sony HB 75 F + 3 cartouches : 500 F et Canon X 07 + 720 + XP 140 F + 2 K7 prog. pour 1 500 F. **Philippe MINVIELLE, 16, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.82.58 (20 h).**

Vends console CBS Coleco + 7 jeux, le lot : 1 500 F. Console seule : 700 F. Vends aussi 65 jeux sur C 64 à prix bradés (originaux) ou échange ST. **Patrick GARZANI, 9, square de Bonn, 78180 Montigny-le-Baux. Tél. : 30.44.12.42 (après 19 h).**

Super ! Vends ZX Spectrum + 2 manuels + nbrx logiciels originaux (nouveaux), valeur : 900 F. Le tout pour : 1 300 F (prix à débattre). **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Vends + nbrx hebdogiciels, collection list et microdor, 4 F le numéro + port. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vends SX 64 (C 64 + monit. coul. + flop. incorporés et portable) + flop. 1541 + Plotter 1520 + impr. 803 + cartouches + nbrx disq. prog. + docs + livres : 10 000 F. **Gabriel GIGUET, Les Grandes Aires, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.31.59.**

Vends console Sega contre Stick, Space Harrier, Black Belt, Kung Fu Kid, Shang On + prise Péritel : 1 000 F. **David ANSELLEN, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.**

Vends pour MSX synthétiseur FM Yamaha + clavier + interface cartouche. Le tout : 1 000 F. Vends logiciels Amstrad disq. : 50 F l'unité. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, appt 121, 91000 Évry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Spectrum + 2 sous garantie + 40 jeux + manuel + câbles de branchement : 800 F ou échange contre CPC 464 en bon état + adaptateur Péritel. **Christophe ALBERTI, 30 bis, avenue des Marguerites, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.80.37.**

Stop ! Vends la super console Sega + garantie + 2 manuels jeux « Hang On », jamais servi, gagné à un concours : 650 F ou 800 F + jeux « Out Run ». **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.**

Vends PB 700 portable + table traçante : 1 800 F ; Thomson MO 5 + magnéto + jeux + crayon optique : 1 000 F ; Spectrum 2 + 128 K : 800 F ; moniteur Péritel mono : 700 F. **Philippe PAYROU, 99, avenue Franklin-Roosevelt, 11000 Carcassonne.**

Vends imprimante thermique Sinclair, plus 4 rouleaux de papier. Le tout état neuf. **Éric LEMOINE, 9, boulevard du 8-Mai-1945, appt 8, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Vends ZX 81 + 16 K + jeux + HRG + assembleur Z 80 : 350 F console Intellivision + ordinateur + orgue + synthé voc. + cartouches : 550 F. **Paris. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends console de jeux Sega + pistolet + 10 jeux, valeur : 3 500 F, vendu : 2 300 F sous garantie jusqu'en novembre 88. **Sabine LANOIZELET, 11, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 69.09.07.23.**

Vends 20 K7 pour VCS Atari 2600 : 50 F pièce + Oric/Atmos + 3 jeux + magnétophone : 200 F. **Marie-France COLIEZ, 5, rue Fragonard, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vends VCS 2600 : 100 F + nbrs cartouches : 30 F pièce, pour Spectrum jeux originaux : 25 F pièce. Vends livres Atari 520 ST, moitié prix (Basic...). **Alain BERTRAND, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.31.40.84.**

Vends Adam complet, nbrx jeux et doc., valeur totale : 8 000 F, cédé à : 3 000 F. **Jean-François MORISSE, 11, rue Linne, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.29.11 (ap. 19 h).**

Vends console de jeu Sega avec 5 jeux : Rocky, Out Run, Chopfighter, Words Champions ship et Hang On, t.b.é. Le tout pour : 1 500 F. **Charles LAHOUD, 171, rue du docteur-Deruaux, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.09.03.**

Vends console Sega + pistolet + jeux : After Borner, Rocky, Choplifter, Basket et Quartet : 1 800 F à discuter. Urgent ! **Marc DUTOIT, 101, boulevard Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.27.78.**

Vends moniteur couleur Philips t.b.é. pour : MSX, Atari XL, Commodore 64. Vendu avec câble pour C 64 ou Atari 800 XL : 1 300 F. **Johannes ROGER, 37, allée Téhodore-Dubois, 51200 Épernay. Tél. : 26.55.00.81.**

Vends MSX + lect. disq. + lect. K7 + imprim. + 20 jeux dont 6 cartouches + 3 utilitaires. Prix : 2 500 F. **Jean-Yves MAULAT, 17 bis, rue du Pavillon, 03430 Cosne-D'Allier. Tél. : 70.07.56.56.**

Vends Marble Madness pour IBM PC. Acheté : 1 195 F, cédé : 1 120 F (frais de port compris). **Vincent VERILLOTTE, 3, rue des Pensées Torcenay, 52600 Chalindrey.**

Vends Oric/Atmos 48 K alim. neuve + 3 K7 jeux + câbles conviendrait à un débutant. Prix : 1 000 F (acheté 1 500 F). **Jean-Philippe HÉLÈNE, Vierville-sur-Mer, 14710 Trévières. Tél. : 31.21.42.50.**

Vends Mirage Imager Turbo pour CPC : 300 F port compris avec câble de liaison. **Vincent DEMEURE, 23, rue Chaigneau, 56100 Lorient. Tél. : 97.64.20.81 (après 19 h).**

Vends ou échange News sur Amiga 500. **Tél. : 43.08.17.30.**

Vends imprimante Seikosha GP 100 VC pour CBM 64 ou 128. Etat neuf emballage d'origine + rubans : 1 500 F. **Koalapad : 600 F. Marc GIRARD, 551, rue de la Noue, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 64.09.05.72.**

Vends DK 3 1/2 sur PC, jeux originaux : Leisure Suit Larry, Thexder, Space Quest II, King Quest II et III et Falcon 16.150 à 200 F pièce. **Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°121

P.A

Vends ou échange jeux pour console Sega. Possède : Outrun, Space Harrier, Choplifter, Zillion, Quartet, etc. Dans la région si possible. **David NIGER, 1, Les Mouettes, chemin des Fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.51.52.**

Vends pour TI-9914 A : extension 32 K externe t.b.é. Recherche contacts assembleur (possède El A + 128 K + drive). Prix : 400 F. **Laurent PERON, « La Feuillade » n° 10, Saint-Front de Pradoux, 24400 Mussidan. Tél. : 53.81.29.81.**

Affaire ! Vends Spectrum 48 K + TV N/B + lecteur K7 + interfaces 2 et N/B + joystick + nbrx jeux originaux + 4 livres : 1 600 F le tout. **Mickaël BRY, 5, chemin de Bechet, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : 73.86.15.69.**

Vends MSX 2 V6-8235 + moniteur couleur + jeux + log. pro. + manette infra-rouge Sony en t.b.é. janvier 87. Le tout : 3 000 F. **Jean-Philippe BARD, 34, rue Henri-Corvol, bât F 2, 94600 Chosy-le-Roi. Tél. : 48.52.27.34 (après 19 h).**

Vends ou échange jeux sur Sega : Enduro Racer, Fantazi Zone, Quartet, Grand Prix, Out Run, Great Soccer : 150 F pièce (vers Paris et Région). **Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends moniteur Philips monochrome avec câble d'adaptation pour XL + joystick Quick Shot. Le tout : 900 F. **François MÉRIGUET, Place Mazurier, 87290 Chateauponsac (Haute Vienne). Tél. : 55.76.50.16.**

Vends PC Turbo + moniteur mono + Gw Basic + DOS 3-208 + nbrx docs. Prix : 4 500 F. **Hervé JOUAN, 26, île de Trévigale Mesquer, 44420 La Turballe. Tél. : 40.42.60.74.**

Vends pour VIC 20 cartouches de jeux : Donkey-Kong + Terraguard + K7 Space Phreeks + Krell + 2 livres de prgs. Le tout : 50 F. **Christophe HERRMANN, 4, boulevard Joffre, 67600 Selestat. Tél. : 88.92.93.12 (après 19 h).**

Vends logiciels intégrale PC pas déballé : Wordstar, Self Control compatibilité PME-PMI complète. Prix intéressants pour PC 1512. **Martine CLERMONTE, 4, rue des Brosses, 78200 Magnanville. Tél. : 30.92.38.36.**

Vends MSX 2 HBF 700F complet + Eprom du 900 : 2 500 F. Vends Music Module + clavier 1 300 F état neuf. **Lucien DI COLA, 54, résidence Egalité, rue Thenart, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.50.91 (le soir).**

Vends Spectrum + 2 joysticks + 3 jeux + (utilitaires) : 950 F. Vends MO 5 + cartouches + crayon optique : 500 F + console Atari : 2 600 F + + cartouches : 200 F. **Renaud PONCET, 04100 Manosque. Tél. : 92.87.44.55.**

Vends imprimante DMP 2160 + cordon Atari + 500 feuilles plus 5 jeux ou 10 disq. vierges. Prix : 1 800 F, servi 5 fois + lecteur 5 p. 1/4 : 1 000 F. **Nicolas WARION, 7, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.61.15.**

Vends Spectrum 128 + 2, nbrx jeux, 1 joystick (jeux : the Way of the Tiger, Cauldron, Macadam Bumper, Winter Games...). Prix : 1 200 F le tout. **Oliver BALASSE, « Lima » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends CBS + 2 cartouches. Prix très intéressant. Vends aussi Casio PB 700 + manuel + prgs : 900 F à débattre. **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses Le Housseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends ordinateur Casio FX-790 P, SKB de RAM : 450 F. Vends lecteur Olivetti FD 502, en panne : 450 F, cherche lecteur 5 1/4 pour Atarist. **Robert VIGEAN, Riols, 34220 Saint-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends originaux Oric/Atmos : James Bond, Xenon 1, 2, 3 etc. environ : 40 F pièce. Réponse assurée. K7 uniquement. **Frédéric POMMIER, Promenade du Portugal, 40800 Aire-sur-l'Adour.**

Vends pour VIC 20 : extension 8 K : 100 F, cartouches Hesmon, Screen Master, prgs AID : 80 F l'une. Le tout : 250 F. **Éric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Vends Nintendo état neuf + cartouches au choix + pistolet. Proposer prix. **Nicolas COUTURE, 282, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.41.01.43 (après 15 h 30).**

Vends Tandy TRS 80 modèle 4 P avec système d'exploitation 6 3 + D Base II + CPM 2 2 + etc. Traitement de texte. Prix : 4 000 F. **Patrick YANNEC, 45 rue Marcel-Raschia, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.83.20.**

Stop ! Vends disquettes vierges 5'1/4 DF, DD, 100 % certifiées, à bas prix. Contactez. **Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Vends SX 64 Commodore portable + logiciels tous genres + interfaces + livres, le tout : 4 500 F (imprimante Tandy DMP 105 : 1 000 F. **Didier BIGOT, 1, rue Eugène-Pottier, 94500 Champigny.**

Vends imprimante Epson LX 800 + câble St et Amiga + doc. diverse. Le tout neuf : 2 000 F. **Denis WELSCH, 25, rue des Ponts, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.21.72.**

MSX urgent ! Vends plan extension 128 K pour tous MSX Philips (mém. ROM). Cherche aussi contacts Amiga, prgs en C, prgs d'Anim graphismes, musique, et 3D. **Frédéric HOUDE, 2, rue d'Occitanie, 34470 Perols. Tél. : 67.50.02.40.**

Vends Nemesis 1 : 50 F Metal Gear : 200 F et F1 Spirit : 200 F. **Julien GIRMA, Chemin de l'Estey. Tél. : 56.20.63.73.**

Vends Canon X 07 portable, très bon état. Acheté : 1 800 F, vendu : 1 000 F (urgent !). **Frédéric MUSCHAK, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 30.60.33.91 (8 h à 12 h et 13 h à 16 h 45).**

Vends logiciels (cart., disq., K7) : 1 200 F, tablette grap : 750 F. Initiation à la programmation en Basic de 103 (K7). **Yaël COLAS, 40, rue de Kerné, 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.00.56.**

Pour vous, les possesseurs d'une console Mattel Intelevision, je vends 21 jeux au prix unitaire de 85 F. Vends aussi K7 pour C 64 (originaux). **Jérôme VIOT, La Batie Divisin, 38490 Les Abrets. Tél. : 76.32.09.24.**

Vends cause service national Hector HRX magnéto intégré, double drives, nbrx jeux, utilit., poignets, livres, valeur : 19 000 F, vendu : 11 000 F. **Christophe DOUCEAU, 10, rue de la Haie Fleurie, 44880 Sautron. Tél. : 40.94.75.55 (week-end).**

Vends synthétiseur vocal Amstrad CPC. Prix d'achat : 400 F, faites vos propositions. Etat neuf, notice et logiciel + extension + 2 enceintes. **Benjamin BOUDOURESQUES, 54, boulevard Bellevue, 66660 Port-Vendres. Tél. : 68.82.29.38.**

Vends imprimante LQ 3500 Amstrad état neuf garantie 8 mois. Qualité courrier 80 col. Prix intéressant à débattre : 3 000 F. **Martine CLERMONTE, 4, rue des Brosses, 78200 Magnanville. Tél. : 30.92.38.36.**

Vends IBM PC/XT neuf (nov. 87) + moniteur + 2 drives 360 K + nbrx logiciels de tous genres + 640 K + carte CGA... pour 6 000 F à débattre. **René NATHAN, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.**

Vends disquettes DS/DD 3 1/2. Amiga 2000, vends jeux originaux. **Fabian WISS, chemin de l'Esplanade 22/1052 Le Mont-sur-Lausanne (Suisse). Tél. : 21.32.14.66.**

Vends console Sega + magnéto + Control Stick + Out Run + Action Fighter + Choplifter + Black Belt + adaptateur Péritel. Vends : 1 300 F ou séparé. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.**

Vends console de jeu Yeno + 2 manettes + adaptateur Péritel + 8 cartouches de jeu. Valeur réelle : 2 500 F, cédé : 1 000 F (t.b.é.). **Stéphane MARCHAL, Bois de Mongran Verfeuil, 30630 Goudargues. Tél. : 66.72.92.48.**

Vends Spectrum 128 + 2 (mai 87) + Péritel + nbrx jeux (originaux : Trésors U.S. Gold...). Valeur : 1 400 F, vendu : 1 000 F. **Laurent CANU, 24, chemin de la Grand'cour, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.03.35.**

Vends pour Sega : Space Harrier et Out Run : 200 F chaque. Ghot House et Transbot : 100 F chaque. Quartet et Wonder Boy : 150 F chaque. **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.25.18.22.**

Vends console Sega + 13 cartouches (Out Run, After Burner, Space Harrier, Black Belt...) + Light Phaser. Le tout : 2 990 F. **Yves LALOY, 3, rue de Strasbourg, 94500 Champigny. Tél. : 47.60.72.06 (poste : 75-94).**

Vends console Yeno + 3 jeux super, valeur : 1 100 F, cédé : 750 F (t.b.é). **Stéphane SABY, Rue de Nice, chemin du Pilon Blanc, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.52.80.**

Vends Oric/Atmos + Péritel + moniteur mono + cordon VHF + K7 jeux et utilitaires + manuel et 2 livres : 1 300 F. Le tout à débattre. **François BOIGET, 31, rue de la Fontaine-Frémin, 95590 Presles. Tél. : 42.03.86.31 (bureau) 34.70.35.06 (domicile).**

Stop affaire ! Vends interface vidéo HP 82163 tout neuf (1988). Prix : 1 350 F (au lieu de 2 100). Urgent ! **Christophe DA SILVA NEVES, 158, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 47.63.91.78.**

Vends Casio PB 700 + 3 OR-4 (16 Ko) + FA 10 (imprimante 4 couleurs) + CM 1 (microcassette) + K7 + rouleaux. Le tout dans un coffret pour : 2 450 F. **Christophe DA SILVA NEVES, 158, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 47.63.91.78.**

Vends Spectrum 48 K + interf. Péritel + interf. joystick + clav. mécan. S 87 + livres + magn. + nbrx logiciels (Paper Boy, Cauldron, Alien). Le tout : 2 000 F. **Patrick PICOT, 5, rue des Caravelles, résidence « La Beaune », bât C, appt 104, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.66.21.**

Moniteur couleur Océanic : 1 000 F + K7 CBS : 100 F unité + Turbo CBS : 300 F + super controleur : 200 F. **Philippe Olivier AGUILERA, 21, boulevard du Général-Ferrié, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.14.69.**

Vends ZX Spectrum 128 K + Péritel + joystick + doc. + 16 K7 de jeux (liste des jeux sur demande) et disciple. Prix : 3 000 F. **Stéphane DEXHEIMER, 11, rue Marie-et-Louise, 75010 Paris.**

Vends console Sega + Out Run + Secret Command + Choplifter : 1 400 F. **Cyril RAITIÈRE, 35, avenue des Roses, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 69.04.39.58.**

Vends extension 32 K externe t.b.é. pour TI-99/4A. Cherche contact assembleur ou Basic étendu. **Laurent PERRON, « La Feuillade » n° 10, Saint-Front-de-Pradoux, 24400 Mussidan.**

Vends à moitié prix originaux pour ZX Spectrum cause départ : jeux très connus de qualité. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Commodore Pow Car MPS 802 Fast Load nbrx log. util. Vends ou échange monit. mono Amstrad 6128 + nbrx logic. + 2 joysticks + monit. coul. + lect. K7 + doc. pour Com-

modore 64-128. Vends ou échange log. + jeux. **Guy MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél.: 46.66.72.76.**

Vends pour EXL 100 : boîte à rytmes Exeldrums jamais servi cause incompatibilité avec monit. ST. Valeur : 1 000 F, vendu : 600 F à débattre. **Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles.**

Disquettes neuves 3P 1/2 boîtes de 10 : 70 F la boîte. Bt de rangement de 80 disquettes 3P 1/2 neuve : 100 F. **Thierry LE COROLLER, 34, bd du Tertre, 44800 St-Herblaon. Tél.: 40.46.53.24.**

Vends console Sega + Light Faser + 13 jeux (dernières nouveautés) dont After Burner. Valeur : 4 000 F, vendu : 2 100 F. **Vincent BACHTROG, 16, rue Jules-Guesde, 94260 Fresnes. Tél.: 46.68.05.71.**

ACHATS

Achète MSX 2 Sony HBF 700 pour 2 000 F ou Philips VG 8235 pour 1 500 F ou sony HBF 500 pour 1 000 F ou Philips NMS 8250 pour 2 000 F. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-les-P.-à-M. Tél.: 83.81.30.47.**

Pour 800 XL : recherche Atarien n° 6 et « De re Atari ». Merci. **Bernard NAVATTE, 47, rue Maurice-Coutant, 94200 Ivry-sur-Seine.**

Achète Casio PB-100 en bon état pour 200 à 300 F (selon l'état). **Walid HADDAD, 56, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél.: 40.44.78.76 (après 18 h).**

Achète lect. 5 1/4 Jasmin ou Vortex pour Amstrad 6128 avec disquettes. Recherche contact pour échanges. Envoyer vos listes, cherche club. **Stéphane LÉVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre.**

PC 1512. Achète Gauntlet, Green Beret, Gryzor, The Pawn et autres news. Prix sympas. **Nicolas THIERRY-MIEG, The Whitehouse, Milton Road, Impington, Cambs. CB4-4 NF, Angleterre.**

Pour Atari XL cherche Ataritexte. **Jean LECUYER, 1, place Stalingrad, 75010 Paris. Tél.: 40.14.56.85.**

Achète Lattice v3.04 + doc. (pour Atari ST). Cherche contacts (Creation Serveur, C, échange de trucs...) surtout sur Paris et le 92. **Sébastien CAILLET, 12, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél.: 46.05.34.51.**

Achète Amstrad CPC 6128 couleur en bon état pour 3 000 F. **Tél.: 42.00.72.70.**

Achète pour Atari XL/XE matériel à prix raisonnable (Drive 1050, 1029, 1027, 1020, A 850, Modem...) et aussi documentation sur l'Atari et périph. **Philippe VUILLERME, La Combe, 73230 Les Déserts. Tél.: 79.25.80.21.**

Achète Atari 1040 STFM ou CPC 6128 couleur + imprimante. Prix maximum : 800 F. **Eric ROUGETET, 2, impasse des Petits-Noyers, 95360 Montmagny. Tél.: 39.83.59.65.**

Achète Atari 520 STF + nbrx programmes + souris : entre 2 000 et 2 500 F (à débattre). **Michel PÉRIE, rue du Beau-Séjour, Trépot, 25620 Mamirolle. Tél.: 81.86.72.81.**

Atari ST jeune Atariste petit budget achète jeux et utilitaires, merci. A tous réponse assurée. **Julien SELLOUMA, 1, rue Pablo-Picasso, 60100 Creil. Tél.: 44.24.31.05.**

Achète cassettes jeux vidéo CBS Colecovision à prix modéré. **Samuel MALKA, 11, avenue des Fleurs, 94170 Le Perreux. Tél.: 48.72.45.43.**

Recherche désespérément pour ST Test Rossa « Out Run » et disq. 3"1/2 STA de 7 F. Echange trucs GFA, aventures, accessoires... **Pascale IMBERT, route de Nurols, Luriecq, 42380 Saint-Bonnet-le-Château. Tél.: 77.50.16.34.**

Achète Sony HBF-700 complet (avec souris + manuels) et en très bon état. Faire offres à prix raisonnable. Région Nord-Pas-de-Calais. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvoorde. Tél.: 28.48.18.37 (le week-end).**

C 64 : cher. prix sympa : 1541, Modem, Inter, Midi + not. « The Music Shop, Micro-Rythm ». Echange ou vends original. **Pascal GIMENEZ, 44, avenue de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél.: 30.50.26.53 (ap. 19 H).**

Achète ou échange pour C 64 utilitaires pour Plotter 1520 (urgent), échange aussi jeux C 64 disq. seulement. **Emeric BERTIN, 11, rue Jean-Jaurès, 55800 Revigny. Tél.: 29.75.19.13.**

Cherche lecteur disq. 1541 pour C 64 à moins de 800 F ou l'échange contre nbrx jeux en disq. Vends aussi progs pour C 64. **Jérome VIOT, La Batie-Divisin, 38490 Les Abrets. Tél.: 76.32.09.24 (après 19 h 20).**

Achète digitaliseur de son ST Replay pour Atari 520 ST à prix intéressant ou l'échange contre logiciels. **Pascal BALLET, 7, rue Cuenot, 38300 Bourgouin-Jallieu. Tél.: 74.93.10.63 (après 19 h).**

Achète lecteur de disquette pour Oric Atmos, faire offre et cherche bon joueur pour 1815 car je suis un fanatique de ce jeu. **Philippe BROCARD, 80, avenue du Dr-Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél.: 43.46.91.12.**

Achète tout livre ou logiciel original de « micro-application » sur le ST Atari (GFA - C - assembleur - dessin - trucs, etc.). Faire offre à **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon « Les Buis », 25700 Valentigney. Tél.: 81.30.53.82.**

Recherche cartouche assembleur Mac 65 Atari 800 XL. Faire offre. **Frédy CAGNON, résidence du Gai-Soleil, 160, voie de Compiègne, esc. 6, 91170 Viry-Chatillon.**

Achète carte couleur pour Apple IIe + recherche correspondant pour faire échange. Possède nomb. nouveautés. **Alain SCHEURER, 13 *ter*, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.30.67.92.**

Téléviseur désespéré cherche Atari 520 STF avec Two 5 intégré + souris pour accouplement. Pas plus de 1 500 F. **Pascal EYRAUD, 5, route de Rouen, 14940 Sannerville (Calvados). Tél.: 31.23.30.63.**

Thomson TO 8 achète jeu « Game Over » sur disq 3,5". Urgent ! **Cyril LAMORLETTE, 25, rue de metz, 54980 Batilly.**

Achète moniteur couleur H.R. pour ST. Prix abordable. Réponse assurée. **Sébastien FAURE, 56, rue de Saint-Saulve, 59770 Marly. Tél.: 27.47.11.94.**

Achète pour Amstrad 6128 disquettes : Stratégie, Diplomac. Bon état. **Antonio PARDO, 24, sente des Cuverons, 92220 Bagneux.**

Achète pour MO 5 : tous les wargames portables. Prix à débattre. **Gwénaël MORILLE, Les Rairies, 49430 Durtal. Tél.: 41.76.07.20.**

Ordinateur Sharp PC 1475 : cherche carte de mémoire CE 212 M de 8 KO ou autre. Très urgent. Toute proposition sera étudiée. Réponse assurée. **Christophe VASSAL, 651, avenue Kennedy, 12100 Millau. Tél.: 65.60.30.35.**

Amiga 1000 cherche ext. mémoire petit prix. **Olivier CARRÉ, 14, rue de la Grande-Pierre, 35510 Cesson-Sévigné. Tél.: 99.83.84.29.**

Recherche lecteur disq. occas. + contact sérieux pour échange. **Christophe BEYER, 17, rue de Schirmeck, 67150 Erstein. Tél.: 88.98.17.63.**

Achète Atari 520 STF : max. 2 200 F ; mon. couleur : max. 1 400 F. Le tout t.b.é. **Pascal BONY, 15 *ter*, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.92.**

Help ! qui pourrait me procurer un prog. pour Amiga permettant d'utiliser les musiques créées avec Aegis Sonix indépendamment de celui-ci. **Daniel DELEVOYÉ, 8, rue des Fayards, 74600 Seynod. Tél.: 50.69.07.38.**

Achète unité centrale compatible IBM-PC avec ou sans clavier, prix raisonnable. Faire offre. **Fabrice DESSEVRE, 52, Pointe-Genète, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 60.12.12.01.**

Achète Power Cartridge et news sur C 64 à bons prix. Je cherche aussi un club C 64. **Sandra DAMANNE, 26, allée des Ormes, 94170 Le Perreux. Tél.: 43.24.30.28.**

Recherche prgs pour C 128 en mode 128 ou CPM 07, 100 F. Achète Power Cartridge. **Philippe LECLERCQ, lycée Carnot, rue A.-Leroy, 62700 Bruay-la-Buissière.**

CPC 6128 : achète ou échange jeux ; désire 720°, Gryzor, Rygar, Mad Balls, Side Arms, P. sur Amytiville, Quad, Rampart, Rampage. Prix maximum : 40 F. **Julien CANTON, 27, rue Saint-Hilaire, 54210 Lupcourt.**

Achète pour C 64 lect. disq. 1541 bon état à moins de 800 F (voir av. disq. jeux, utilitaires, vierges mais moins de 1 300 F). **Reza MERED, 32, rue Ibn-Khamis, Tlemcen, Algérie.**

Prog. Amiga 500 recherchés, faire offre par correspondance. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél.: 40.43.22.00.**

Achète logiciels originaux pour Amiga 500, bas prix, étudie toutes propositions mais pirate s'abstenir. **Elian ROCHER, 910, Le Bois-Landry, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél.: 35.78.71.82.**

Achète livres de programmes/jeux aventure/action à prix raisonnables pour C 64. **Laurence VILLIERS, 6, rue Hervé-de-Primauguet, 18000 Bourges.**

Achète drive 1050 pour Atari 800 XL de 400 à 500 F. Cherche échanges en disq. K7 sur XL/XE. Réponse assurée. **Stive BOUTIER, 6, rue Henri-de-Montherlant, Mably, 42300 Roanne. Tél.: 77.71.08.64.**

AMIGA recherche prgs, news mais sur des routines (en C, Pascal, Assembleurs). Recherche schéma digitalisageur de son, etc. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verboté, 90350 Evette-Salbert, Valdoie. Tél.: 84.26.16.67.**

Amiga 500 achète utilitaires, Demos... Échange aussi news. Faire offres. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Achète lecteur double face pour Atari 520 STF + cherche news (Iron Lord, Outrum, Obliterator...). **Philippe GUILLAUMIN, 9, allée du Clos-Fleur, 92270 Bois-Colombes. Tél.: 42.42.73.21.**

Amiga 500 achète moniteur couleur : — 1 500 F et lect. disq. — 1 000 F. Échange news tous pays. Recherche Blood, Trantor. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél.: 22.43.46.77 (de 18 h 30 à 22 heures).**



Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution
à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Achète news pour Amiga 500 pas trop cher + recherche contact pour échanges. **Demander Laurent au 27.76.04.93 (après 19 heures).**

Je suis acheteur de cartouches du Vidéopac J 51 ou JET 27 jeux avec notice et boîte, à des prix intétessants. Faire offre. **Frédéric. Tél. : 39.51.45.74 (après 18 heures, tous les jours sauf week-end).**

Achète à prix raisonnable lecteur disq. externe pour Apple 2 C (si possible 720 K). Cherche également softs récents. **Vincent DEMEURE, 23, rue Chaigneau, 56100 Lorient. Tél. : 97.64.20.81 (après 19 h).**

Achète Amiga 1000 pal + moniteur : 6 000 F. A débattre + drive externe + imprimante. **Dominique GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.**

Cherche imprimante couleur Okimate 20 + câble pour Amiga en bon état. Prix maximum : 1 400 F (Paris ou en banlieue). **Seng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Cherche Apple IIc plus moniteur pour moins de 3 000 F si possible, en bon état, avec accessoires. **Pascal PIEL, villa Djiramour, 2, place Vert-Bisson-Miramar, 06590 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.75.41.77.**

Recherche moniteur noir et blanc Atari SM 124 ou SM 125 pour Atari 520 STF. **Ludovic BEVAND, 22, rue des Brandons-Fublaines, 77470 Trilport. Tél. : 64.34.44.26.**

Recherche programmateur sur Amiga en C, Lang assembleur ainsi que pour des échanges de nouveautés. Recherche plan digitaliseur de son, image. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verbote, Évette-Salbert, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.16.67.**

Achète Atari ST ou STF, Amiga 500 ou autre pour 1 500 F (b.é.) si possible entre (85-88). **Stéphane GRIFFATON, 10, rue des Clos, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.68.93.**

Je suis chercheur des numéros 1, 3, 4 et 6 de la revue Microtom. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.45.74 (après 18 heures sauf samedi et dimanche).**

Achète ou échange contre softs « Trucs et astuces du Cl 28 » ou / et un émulateur minitel (pour C64/ 128). A prix raisonnable et bon état. **Michel, 69 Lyons. Tél. : 78.36.78.81.**

Cherche plan Hard console CBS Coleco. Achète PC 11 500 ou HP 41 C : 500 F. **Filinto ROLA, 40, clos de la Fontaine, 25750 Aibre.**

Achète TO7-70 avec ou sans lect. K7 avec ou sans ext. 64 K. Prix intéressant et bon état de fonctionnement. **Jacques BERNAT, 1, rue Bailly, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.60.35.**

Achète CBS, ordi., Adam, lect. disq., lect. K7, monit., imprimante. Nbx livres, nbx logiciels. Prix maxi étudiant : 2 000 F. **Raymond SANGAY, 6, rue Despieds, Marseille. Tél. : 91.64.38.11.**

Achète tous livres ST sur programmation, basic, logo, assembleur, Gem, bidouilles, astuces, pokes, routine ou tout autre sujet ! **Région parisienne. Tél. : 48.66.37.32 (après 19 heures).**

Cherche Amstrad CPC 6128 couleur ou monochrome, de préférence avec jeux : 2 000 F. **Pascal DELIOT, 7, rue des Vignes, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.61.04.**

Achète Oric. Telestrat pour débuter serveur minitel. **Sébastien TURAY, route du Téléphérique, 74120 Mégève. Tél. : 50.93.03.80 (après 19 heures).**

Achète, échange ou vends tout logiciel pour MSX 1 et MSX 2. **Jean-Claude VANPEKERKOF, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Cambersart. Tél. : 20.09.73.24.**

Cherche jeux sur disq. uniquement sur C 64. Prix abordables. **Jean-Paul SAHINOGLU, 46 bis, rue Saint-Just, Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.87.30.79 (après 18 h 30).**

Achète Atari 520 STF avec si possible logiciels en t.b.é. : 1 500 F ou Amiga 500 : 2 000 F. **Sébastien GOGNALONS, route des Mayons, quartier Massé, 83300 Le Luc. Tél. : 93.60.77.22.**

Achat programmes pour console Sega. Envoyer liste et prix. **Michel ROLLAND-MICHEL, 37, rue Anatole-France, Louverne, 532110 Argentre.**

Achète pour Amiga 500 extension mémoire 512 Ko, interface midi. Échange news. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Ch. unité centrale Atari 520 ST ou STF. **Jacques LEPAGE, 44, rue de la Sucrerie, 62175 Boiry-Sainte-Rictrude. Tél. : 21.55.19.21.**

Achète épave d'imprimante pour récupération. Achète aussi ZX 81 avec interface d'entrées-sorties. **Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Achète cassettes jeu Atari 2600 S vidéo computer system autre Dig Dug et Jungle Hunt. Faire offre. **Danielle VILLALONGA, 339, chemin Thomas-Garbies, 06160 La Gaude. Tél. : 93.24.47.36.**

Achète imprimante Citizen 120 D. Faire offre. Vends Oric, Atmos 48 K + magnéto + jeux + prises + livres : 1 500 F. **Nicolas PELERIN, Brézins, 38590 St-Étienne-de-St-Geoirs. Tél. : 76.65.42.01.**

Achète moniteur couleur ou télévision couleur : prise péritel. Prix raisonnables entre 500 F et 1 500 F. **Luc AMAGAT, 1, rue de l'Océan, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.65.56.**

Achète Atari 130 XE + moni. + 2 man + lect. K7 + jeux. Le tout t.b.é. A moins de 3 000 F. **Olivier GASNAULT, École Charles-de-Foucauld, 115, bd Moulay-Idriss, Ier Casablanca 02 Maroc.**

Achète pour Atari ST : Hard Copier et un programme pour sélectionner le lecteur de Boot. Achète aussi disq. vierges 3,5 pour 5 F pièce. **Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambourcy, 78300 Poissy.**

Achète originaux disq. C 64 type jeux de rôles, simulations, trait. texte, sports, etc. sauf Arcade. **Laurent SZWARC, St-Crespin, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35.90.16.18 (après 20 heures).**

Achète Apple II C + moniteur + autres accessoires : pour moins de 3 000 F si possible. Merci ! **Pascal PIEL, villa Djiramour, 2, place Vert-Bisson-Miramar, 06590 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.75.41.77.**

CLUBS

Le club Rungamme pour Thomson et CPC 464 vous propose 25 services. Demandez une doc. contre 1 timbre. **Club RUNGAMME, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure.**

Le club Rungamme pour Thomson et CPC 464 vous propose 25 services dont un journal mensuel. Doc. gratuite contre 1 timbre. **Club RUNGAMME, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure.**

Votre mensuel Amiga : The Kickstart. De nombreuses rubriques, chaque mois un concours. 1 an : 85 F, 6 mois : 45 F, 3 mois : 24 F. A bientôt ! **Frank DELHOMME, 6 bd, du 2e régiment des Dragons, 67500 Haguenau.**

Nouveau club Campus Amstrad CBM64/128 avec échanges, trucs aides, utilitaires. Envoyer listes (news). Amstradiens, contact : Eric, 37.45.48.90. **David VASSEUR, lotissement Taupineau,28220 Cloyes-sur-le Loir. Tél. : 37.98.62.09 (après 18 h).**

Micro-mag n° 5 est sorti ; pour tous les ordinateurs. Pour le recevoir, envoyez 4 timbres à 2,20 F. **MICRO-MAG, Le Pontarou, Magrie, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.28.23.**

Reproduction de vos écrans Amiga sur imprimante couleur : Demi A4 : 10 F, format A4 : 15 F. **J.-L. VIDAL, BP 45, 34001 Montpellier. Tél. : 67.47.11.84.**

Stop ! Si vous avez un C 64 venez rejoindre un club aux super-News (Gryzor...), contact Swap (C 64 CG). **Tangun ADAM, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

ZX 81 isolé : le club Micro-Sinclair est fait pour vous. Echanges de logiciels. Journal de liaison trimestriel. **Didier POUS, 19, rue de Tenic, 40140 Soustons.**

Club Tifuti : C 64/128 sur DK par correspondance. Parution DK : journal mensuel. Echange, concours, SOS., PA., hit, cours, trucs, listings. Joindre enveloppe timbrée S.V.P. **Laurence GOASDOUÉ, Club TIFUTI, villa Santa-Monica, 13122, Ventabren. Tél. : 42.28.81.06.**

Enfin un club national pour le ST ! 2 lettres par mois (infos et annonces). Renseignements contre 3 timbres. **T. VIDAL, B2, résidence Beau Soleil, 39, rue, F. Poulenc, 17300 Rochefort.**

Création d'un club « crisoft » sur Oric-Atmos, possibilités d'échanges. Pour toutes demandes d'inscriptions, écrire à l'adresse indiquée. **Stéphane CANALS, 4, allée des Pervenches, 36130 Brassioux-Deols.**

Atari 8 bits : le XL est vivant et Softbusters aussi. Depuis 1984 Softbusters est l'un des plus grands clubs sur 8 bits. Si vous avez un XL... **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne/Seine. Tél. : 64.23.35.34.**

Computer club-programmes pour PC compatible, aide au dos en français : 50 F. Aide à la programmation en Turbo Pascal : 50 F. Association 1901. **Jean MIGINIAC, 55, rue de la République, 30900 Nîmes.**

Recherche possesseurs de consoles Sega, région de Rennes, pour échanges de logiciels. **Yves COURTEL, 65, rue Paul Feval, 35000 Rennes. Tél. : 99.32.12.06.**

Club S.I.D.C. faites partie de ce groupe sur C 64/128. Il possède plein de News (Crasy Cars, Dieux de la mer). Il vend ou échange les news, etc. **Michel GALLIKER, case postale 31, 1211 Genève 28 Suisse. Tél. : 022.97.04.51.**

Club C 64/128 vous procure toutes les nouveautés des logiciels. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique Macherez, 37070 Metz.**

Club C 64 en Bourgogne ! Echanges ventes (News : Platoon, Apollon 18, Super Hang On, etc.). **Stéphane BOUCLIER, Moulin d'Artus Beaubery, 71220 Saint-Bonnet-de-Joux. Tél. : 85.24.82.67.**

Stop ! Les dernières news pour votre C 64 chéri (K7 et disq.) nous les avons. Alors contactez-nous vite (merci). Egalement recherche contact C 64 CG ! **Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

Le club Amstradi est né. Cherche adhérents. Pour tous renseignements veuillez écrire à l'adresse ci-dessous et joindre un timbre. **Laurent DUPLAN, 220, allée des coucous, domaine du Cap Sicie, 83500 La Seyne.**

ECHANGES

Club Amiga-C 64 cherche contacts. Conditions d'échange exceptionnelles, trucs, astuces. Réponse assurée même aux débutants. **Dany LANG, 10 bis, rue des Jardiniers, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.07.68.**

Ouverture club C 64 (disquettes et cassettes) et CPC 464 (cassettes uniquement) à des prix plus que déments. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette Escassefort, 47350 Seyches. Tél. : 53.20.11.17.**

Le super Serveur-Club c'est big-bang tous les week-ends de 13 à 19 h. Messageries, Téléchargement, vos dessins, annuaire serveurs. **Denis DUBOIS, 6, rue de Cronstadt, 75015 Paris. Tél. : 45.33.29.43.**

Amiga ! Nouveau club ouvre ses portes, possesseurs et futurs possesseurs d'Amiga, français ou étrangers, contactez-nous. Correspondance seul. **Club Aimez-vous (demandez JP), 6, rue des Châtaigniers, 92500 Rueil-Malmaisons. Tél. : 47.51.45.55.**

Echange ou vends pour Sega : Out Run, Rocky Space, Harrier pour 180 F et un Mega Zillion, Black-Belt, Secret-Command, etc. à 100 F (contre Phaser Aussi). **Philippe Delhomme, les Deumeures de Font-Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.17.52 ou 91.40.57.52.**

Possède news sur Amiga et Atari ST. **Jean-Louis DEYRIS, 129, résidence Les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13 ou 56.51.23.32 (le soir).**

Possède Modem Telsat 440 V 21 cherche contact sur Modem ou soft sur Amiga 2000. Accepte débutant pour expliquer pour les nouv. Amigaciens. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.**

Echange programmes pour Amiga 500. **David GHESQUIÈRE, 21, rue Neuve, 59560 Comines.**

Echange ou vends jeux sur disquettes pour C 64. Vends 160 K7 originaux pour 2 000 F le tout. Le week-end et mercredi de 9 h à 20 h et les autres jours à partir de 17 h 30. Pour Paris uniquement demander **Titi. Tél. : 42.38.03.55.**

Echange news sur C 64/128. Recherche contacts européens et français et toutes demos musicales (rock ou autres). **Laurent BOUSQUET, 7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.74.23.66 (entre 17 h 30 et 19 h).**

Echange pour Amiga 500, logiciel et utilitaires. **Stéphane FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine-Bridet, 77280 Othis. Tél. : 60.03.01.70.**

Echange nbrx jeux sur Amstrad 6128. Recherche news, réponse assurée. **François ALLETRUX, 39, avenue Pierre-Curie, 78210 St-Cyr-l'Ecole.**

S.O.S. Aventure-Muguette Apple II, impossible jouer Level 36 dans Load Champion. Merci à celui qui me donnera la clef du mystère. **Gisèle ROLLAND-DIETRICH, Chabonne-Availles-en-Chatellerault, 86530 Naintre. Tél. : 49.93.61.00.**

Amiga 500 ! Recherche et échange news ! Envoyer vos listes à **Thierry ALBAREDA, 10, rue Gal-de-Gaulle, 34450 Vias.**

Nouveau Atariste cherche contact sur région Alsace. Réponse assurée. **Denis DERRENDINGER, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld.**

Echange logiciels pour 520 ST Atari. Possède nouveautés (Crazy-Cars, Crash Garett, Enduro-Racer, Bob Morane, Star Treck, Bivouac, Test Drive, etc.). **Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, 95450 La Villeneuve-St-Martin.**



Achète ou échange tout jeu sur Commodore 64, en particulier les wargames, aventures, simulations... Achète lecteur disq. 1541. Adresser offres. **Jean-Noël LIENHART, 14, rue Haute-Montée, 67190 Mutzig.**

Echange news sur disquette et utilitaires. Réponse assurée pour tout échanges et autres sur Commodore 64. **Davy/Ralf GROSSOT/MAILLET, 1, route de Beaumont, 77157 Ormesson. Tél. : 64.29.18.72.**

Amiga : cherche échanges sympas de progs, jeux, utilitaires, trucs et astuces. Possède aussi un 64 avec nbrx progs. **Thomas LANDSPURG, 9, rue Baldung-Grien, 67000 Strasbourg.**

Echange news C 64, disq. : The Train, Rastan, I-Ball 2, WWF, Mach, Phantasie 3, Traz, To be on the Top, Slaine, B. M., Jackal, etc. Envoyer liste. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

C 64 échange nbrx jeux uniquement sur disq. Réponse assurée. **Pascal NATALI, avenue Guillaume-Fichet, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.07.00.**

Vends ou échange jeux pour 800 XL en disq. Recherche imprimante (Pirates, Bop'n Wrestle, Arkanoid, Leader Board, Madonna, Indiana Jones). Réponse assurée. **Franck FLAMBART, 1, rue de la Mouchette, 50180 Agneaux. Tél. : 33.57.78.69.**

Echange programmes Amiga 500 sur toutes régions, tous pays. Cherche contact sérieux. Possède news. **Laurent WALLERICH, 7, rue du Moulin, 57110 Elzange. Tél. : 82.55.02.03.**

K7 à échanger (vendre, achat) pour votre C 64/128. J'ai en origginaux des super jeux. Je cherche surtout : Airborne R, Fire Power et d'autres. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vends ou échange jeux sur C 64. Possède nbrx news (Test Drive, Bubble, Skate or Die, IK +) ordinateur gourmand, faire vite. Réponses assurées. **David GREVEN, 13, rue de Douaumont, 57360 Amneville. Tél. : 87.71.13.20.**

Cherche contacts sur toute la Bretagne pour échanger jeux sur CBM 64. Nbrx news (Test Drive, Bubble Bobble). Réponse assurée. **Laurent FERMELI, 7, rue de Bel-air, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.53.55.**

Recherche correspondant sur Amiga. Possède quelques news. **Florent DUSSOUILLEZ, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.19.29 (9 h à 18 h).**

Echange jeux pour Amiga ou donne magnéto pour Commodore contre jeux pour Amiga ou vends magnéto pour Commodore. **Didier JACOB, 2 B, impasse de Longueville, 57490 Carling. Tél. : 87.93.35.09.**

Pour C 64 sur disq. only. Echange news, je possède Super Mario Bros, Madballs, 720° II, Rampage, Bangkok Knight, WWF Werstling, Star Wars, etc. **Jean-Luc SEVILLA, 3, place de Gaulle, 06000 Nice. Tél. : 93.84.09.73.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges. **Olivier GOUBINAT, SP 69647, 75998 Paris. Tél. : 19.97.22.16.71.87.**

Echange ou vends jeux sur C 64 disq., possède Defender, Out Run, Barbarian, Test Drive, Legacy, Pirate of the Barbary Coast, Pegasus, Pawn... **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél. : 22.53.87.56.**

Echange news sur Apple, envoyer liste. **N. VANACKERE, 29, rue Henri-Monnier, 75009 Paris.**

Cherche progs : Tour de Force, Test Drive, The Train, Crazy Car et the Artiste pour C 64. Possibilité d'achat ou échanges. **Cyril ADAM, quartier Barvelle-Cliousclat, 26270 Loriol. Tél. : 75.63.00.86 (après 18 h).**

Echange jeux TO 3"5. Possède Arkanokd, MGT, Sorcery, Bivouac, Avenger, Blue War 2, James Debug 1-2, Vol Solo, Vampire, Sortilèges, Saphir, F.B.I., etc. **Bruno TRUTON, 21, rue de Toulon, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.67.86.**

Vends ou échange jeux sur C 64 K7 originaux : (Rygar, Last Ninja, Rambo, Slap Fight, Dragon's Lair, etc). Recherche (Bob Winner, Rastan, etc.). **Frédéric MAZZINI, 36, Bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.04.39.**

Cherche contact sur Amiga 500 pour échanger jeux, utilitaires. Contact sympa de préférence. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens.**

Echange jeux (news et anciens) pour CBM 64 disq. et K7. Envoyez vos listes, réponse assurée. Cherche tous contacts France et étranger. **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miraumont, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.57.48.**

Vends et échange nbrx logiciels pour 520 ST. Prix intéressant. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Echange jeux pour Atari STF possède nombreuses nouveautés. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél. : 66.35.21.09.**

Echange nombreux news pour C 64 sur K7 only, Out Run, Rygar, Jet-Boys, 720° I, II... Envoyer liste. Réponse assurée. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes-les-Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Amiga 500 échange ou vends nbrx jeux dont news. Envoyer vos listes même débutant. Recherche disq. 3"1/2 à moins de 9 F. Réponse assurée. **Sylvain FAVIER, 9, avenue Jules-Ferry, 42400 Saint-Chamond.**

Echange ou vends jeux sur Amiga. Possède beaucoup de news dont (Ount Run, Goldrunner 2, Army Moves, Iron Horse, Star Treck, Iznogoud, etc.). **Thierry BINGÖL, 8, rue Grange-Lévrier, 1220 Les Avanchets, Suisse. Tél. : 022.97.02.45.**

Echange nbrx softs sur Amiga. Ecrire à : **Yves ANTOMARCHI, 30, avenue du Roucas, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.54.57.**

Echange jeux et utilitaires sur C 64 sur disq. uniquement. Possède pas mal de news. **Chee-Hong CHOW, 2, rue du Bois de la Grange, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.01.40.**

Vends ou Echange K7 sur Thomson : Bob Winner, Prohibition, Bivouac, Dieux du stade, Sorcery : 100 F l'un ou 40 F les 5. **Erwan NOC, 19, rue Brizeux, 56290 Port-Louis. Tél. : 97.82.12.39.**

Vends revues hebdogiciel (prog. Amstrad surtout). Vends CPC, recherche contacts, surtout des news sur Amstrad. Envoyez vos listes à **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél. : 45.21.27.99.**

C 64, cherche contacts pour échange sérieux en France et à l'étranger. Réponse assurée (disquettes uniquement). **Jean-Paul BERTHE, 110, rue Roger-Salengro, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.29.27.**

Amiga, recherche contact pour échanges divers. **Philippe GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.**

Recherche contacts sur PCW Amstrad. **Pascal DUC, 3, rue Nicephore-Niepce, 38200 Vienne.**

Echange ou vends sur TO 8-TO 9 + sur disq. ou K7. Vends, jeux sur MO 5, TO 7/70 sur K7 (Aigle d'Or, Beach-Head, etc.) à prix bas. **Ludovic MORIN, 2, place Pierrefitte-sur-Seine. Tél. : 48.21.36.64.**

Echange ou vends plus de 150 hebdogiciels. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Echanges sérieux de jeux pour C 64, K7 uniquement, envoyez la liste S.V.P. **Matthieu SCWARTZ, 77, rue du Château-Wanger, 67520 Marlenheim. Tél. : 88.87.51.99.**

Amiga 500, cherche contact pour échange de logiciels et cherche lecteur de disq. 3 1/2 Pascal. **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.68.30.**

520 STF (DF), recherche contacts durables pour échanges de softs, possède nouveautés. Envoyez liste. **Pascal BONNAU, 44, square de Chatilly, 95380 Louvres.**

C 64 cherche contacts sérieux pour échange logiciels et utilitaires dans région parisienne. **Didier FLICHER, 6, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.67.22.**

Thomson TO 9, échange Mission en rafales et Spindizzy contre Fus Stricke Eagle et 1815. Merci d'avance ! Disq. 9,5 p. **Ludovic BREDIER, 20, rue Linné, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.15.33.01.**

C 64, K7 possède : Outrun, Rastan, Gryzor, Basil, 720°, Bobsleigh, H. Day 2, Rigar, Bravestarr. Envoyez listes. Cherche news (Creazy Cars). **Sébastien LAUGEL, 17, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.57.49 (après 18 h).**

Echange jeux C 64 disq. (Combat School, Renegade, Guild of Thieves, Int. Karaté +, Last Ninja...). Envoyez listes. Réponse assuré. **Arnaud SPETTANTE, 8, rue Saint-Exupéry, 59990 Sebourg.**

C 64, échange jeux sur disq. news. Vends jeux sur K7 originaux (news et anciens). **David et Sandrine FERRIS, Cadeac, 65240 Arreau. Tél. : 62.98.62.01 (entre 18 h 15 et 19 h).**

Echange news C 64 (K7) : Tai Pan, Druid 2, Bubble Bobble, Trantor, Nebulus, etc. Recherche Def of The Crown, Western Games. **Patrice POEYTO, 73, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél. : 59.32.93.24.**

Echange ou vends nbrx logiciels pour ST à très bas prix (nbrs nouveautés), recherche Hard copieur, cartouches. Achète disq. 3"5 SF vierges. **Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.**

Echange Hy Hero sur console Sega contre Super Tennis de préférence ou autres (sauf Transboot que je possède). **Nicolas LUCCIARDI, 51, avenue Victor-Basch, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.34.74.**

CPC 6128, échange logiciels (durable) + trucs, idées. Je possède env. 50 softs divers (30 Grand Prix, Ikari Warriors, 1942, Multiplan... etc.). **Anthony BIONDA, Chemin de Haute Perche, 49320 Saint-Melaine-sur-Aubance. Tél. : 41.57.72.75.**

Cherche pour échanges contacts dans région parisienne Atari 520, 1040 STF. Réponse assurée. **Adrien FABREGAT, 1, rue du Bois Montmartre, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.00.86.**

Echange ou vends programmes sur K7 pour MSX 1. Recherche imprimante pour MSX. Prix jusqu'à 800 F. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels, débutants s'abstenir. News Only, pour réponse joindre liste. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Echanges news TO 899 + disq. 5'2 S et 3'5. Envoyez liste et timbres pour réponses (assurées !), cherche : ext. 256 Ko, imprimante, pas chères : envoyez 700 à 1 000 F. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Echange jeux sur Amiga et Atari, recherche news sur Atari, possède news sur Amiga. **J.-Louis DEYRIS, 129, résidence les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13 (après 18 h).**

Urgent ! Echange ou vends jeux K7 800 XL/130 XE, recherche Silent Service et toutes les courses sur XL/XE. Vends double lecteurs disq. Apple II. **Olivier PEREZ, 10 bis, rue Kleberre, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.75.54.**

Echange jeux K7 pour C 64 : Out Run, Last Ninja, Morpheus, Cosmic Causeway, Stifflip... **Michael OLSZAK, 156, route des Manessières, 74160 Collonges-sous-Saleve. Tél. : 50.43.73.17.**

Vends ou échange sur C 64 (K7, disq.) : Slaine/Sharks, Maniac Mansion, Quedex +, Card Sharks... **François KACZMAREK, 28, rue de Fouquereuil, Fouquières-lez-Béthune, 62232 Annezin.**

Echange news sur CBM 64 sur K7 : Rygar out Run, Barbarian, Buggy Boy, Trantor... **Laurent PIGNER, 18 les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt.**

C 64, échange news (disq.), possède Def of Cr, Blue Berry, Out Run, Western Games, Apollo 18, the Train, Dark Castle, Test Drive, Gui of th, Pawn, Platoon. **Pierre-André DREIDEMY, 27, rue des Romains Holving, 57510 Puttelange-aux-Lacs. Tél. : 87.09.45.83.**

C 64, possède : Predator, Tanium, Bee Air, Rally, Bivouac + news. Recherche toutes les news récentes. **Stéphane FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.26.02.**

Cherche contacts pour échanges de programmes sur Amiga 500. **Lionel GUERIN, 34, C.R.S. Jean-Jaurès, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.06.01 (après 19h).**

Amiga 500, cherche contacts sérieux et durables. Envoyez listes à : **Bertrand DROUGLAZET, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.**

Amiga, cherche programmeurs en langage machine confirmés. Possède aussi nbrs news. Réponse assurée pour tous pays. **Dan, VOGEL, 9, rue de la Feuillaume, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.95.25.01 (17 h-21 h).**

Apple II GS, cherche contacts sympas pour échanger divers programmes, trucs, idées, etc. également sur IIe et IIc. **Rémi LEGEROT. Tél. : 40.09.07.47.**

Echange et vends supers news sur C 64 sur K7 et disq. (prix très bas). Réponses assurées. **Michael BRUNBROUCK, 55/9 rue du Docteur-Roux, 59590 Hem. Tél. : 20.80.45.52.**

J'échange élément(s) Hi-Fi contre 1 moniteur coul. Atari en parfait état ! Vends bas prix, gros choix de softs XL/XE ! **Jeanf-Philippe CARRIÈRE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Amiga 500, cherche contacts sur Paris et région parisienne uniquement. Recherche émulateur PC émulant les graphismes et sons du PC. **Xavier DARRÉ, 59, la Mare des Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.**

Jeux et utilitaires sur Amiga et C 64. Contact sérieux et durable. **Mahmoud MEZIANI, 2, avenue Boubella-Mohamed. B.E.O. Alger (Algérie) CP 16019. Tél. : 02.62.86.62.**

Echange jeux et utilitaires sur 520 ST et C 64, cherche contact sérieux et durable surtout dans la banlieue de Rouen. Réponse assurée. **Dominique FERET, 9, avenue Aimable-Pelissier, 76120 Grand Quevilly.**

Toute la formule 1 de 1950 à 1987 pour votre Amstrad CPC-6128 (jeu, consultation), pour seulement : 90 F. Renseignement contre 1 timbre. **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray. Tél. : 97.57.70.56.**

Echange ou achète logiciels sur Atari 1040 ST, possède news, Suisse seulement. Ne pas téléphoner, envoyer liste. Réponse assurée. **Stéphane JAUNIN, 6, chemin de Jaman, 1805 Jongny (Suisse).**

PCW Amstrad, cherche contacts pour échanges logiciels. Envoyer listes même contacts pauvres. **Pascal DUC, 3, rue Nicephore, Niepce, 38200 Vienne.**

Echange logiciels sur Amiga. Contacter. **Eric ou Laurent. 13, rue Gounod, 62160 Rully-les-Mines. Tél. : Laurent 21.72.45.79 ou Eric Tél. : 21.72.33.74 (uniquement le week-end).**

Echange news : Renegade, Game Set and Match, Winter Olympiade 1988... etc. Réponse assurée. **Edouard NOVERRAZ, Tour 2, 1530 Payerne (VD) Suisse. Tél. : 037 61.44.19.**

Vous avez assez de vos anciens jeux K7 C 64, je vous les échange contre d'autres. K7 originales only : Ai, Revs, Elite, Out Run, Match Day 2, etc. **David BASSENGHI, 49, avenue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

C 64, échange nombreux logiciels dont News sur K7 uniquement. Envoyez vos listes ! Réponse assurée. **Philippe SOUVY, 16, rue Jenner, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.99.71.**

Echanges et vends hyper news sur Amiga. Echange soft contre disquettes 3,5". **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00.**

Echange ou vends, (envoyez vos listes) nombreux logiciels pour Apple IIc : Summer Games 1 et 2, Sky Fox, etc. **Patrick SAIGOT, 103, rue de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 96.03.37.91.**

Ici, 600 F, Atarien en péril ! Recherche contacts durables et rapides (France ou étranger) pour échanges de jeux... Envoyez liste + timbre, vite ! **Dominique CLÉVY, 1, allée de Normandie, 25700 Valentigney.**

C 64, échange news : Test drive, Bivouac, WWF Wrestling, les 3 mousquetaires, Combat School, Rygar, Out Run, Knight Orc, Sub Battle, Simulator. **Wilfried DAUSSIN, 18, rue Jean-Vilar, 71100 Chalon-sur-Saone. Tél. : 85.41.11.79.**

Echange pour C 64 news 88 sur disq. uniquement possède (Skate or Die, Bivouac, Chain, Réaction, Nebulus, etc.), pas sérieux s'abstenir. **Franck BÉNÉDÉ, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 60.28.87.85.**

Echange news sur C 64 (disq.), possède Defender of the Crown, Pegasus, Pirate of... Pawn, Test Drive, Barbarian, Arkanoid, Rygar, Salomon's Key... **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél. : 22.53.87.56.**

Amiga : éch. dernières news jeux et Demos au 25-03-88, Rolling Thunder, Side Winner, Strike Force Harrier. Débutants s'abstenir. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.28.18.**

Echange jeux sur C 64 et Amiga. Je possède sur C 64 : Def of Crown, Cal Game, Out Run, Mahigs Mansion, Renegade... sur Amiga : Gold Tunner, etc. **Didier URANGA, 20 lôt. Argis, 64210 Guéthary Bidard. Tél. : 59.54.87.10.**

Cherche contacts pour échanger idées et programmes sur IBM PC 3"1/2 et P 5/2. **David BOCHERT, 40, rue du Général-Leclerc, 02140 Vervins.**

Amiga 500, échange PGS (jeux et utilitaires, démo...). Echange aussi nbrx prgs sur C 64. **Thomas LANDSPURG, 9, rue Baldung-Grien, 67000 Strasbourg.**

Atari 520 ST, cherche contact pour échange de logiciels, trucs, astuces, solutions... **Frédéric SALLES, 8, rue de la République, 12700 Capdenac-Gare. Tél. : 65.63.84.57.**

Echange/Vends C 64 disq. à des prix explosifs : Rastan, Champ, Sprint, Zybex, Tobruk, Battle Valley, BMX 2, Task 3, Marche à l'ombre, etc. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

Echange logiciels sur Amiga 500 (Gee Bee, Air Rally, Grazy Cars...). Vends C 64 + lect. K7 + jeux + livres + joystick : 1 000 F. **Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.00.81.**

Atari 520 STF, échanges et vends nbrx logiciels. **David RICHELET, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Echange news sur C 64, possède Bivouac, Test drive, Déf Crown, Gryzor, Indiana, Tem mau, Roue Fortune, Rygar, California Games, Arkanoid, disq. uniquement. **Olivier BATAILLE, 76, rue Victor-Hugo, 62950 Noxeulles-Godault. Tél. : 21.75.76.10 (après 18 h).**

Mon drive n'a rien à se mettre sous la dent ! CPC 128, cherche correspondant sérieux, nombreuses nouveautés, cherche corresp. sur PC. **Eric TALMANT, 11, chemin du Petit Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.**

Echange nouveautés sur C 64 disk (test drive, 3 mousquetaires, Traz, Prédator, The Train, Out Run, Skate or Die, Bivouac, Passagers du vent). **Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.90.56.**

Echange ou vends Out Run ; Laurel et Hardy ; Tuer n'est pas jouer (disks originaux) contre news ou plan de montage électronique précis. CBM 64. **Yvan CROZE, SP 69268, 75998 Paris Armée.**

Cherche contacts sur Thomson (TO), et échange nbrx programmes de jeux. **Caristophe SCHMITTHEISLER, 9, rue des Grands Chezeaux, 67160 Salmbach. Tél. : 88.94.36.82.**

Echange Atari STF. Vends ou échange nouveautés en 3'1/2 SF, DF ou en 5' 1/4 DF. Prix très bas. **Sébastien SAINT-MARTIN, Eurofac, rue des Naudets, tour 5, appt. 506, 33170 Gradignan.**

Recherche commodoristes sur l'île de beauté (possédant

ou ne possédant pas de jeux) pour contact sérieux et durable. Si poss. en hte. c. **François NEGRONI, 1, allée André-Chenier, 78260 Achères, Yvelines. Tél. : 30.11.15.47 (après 20 h).**

Echange nbrx logiciels pour Amiga 500, possède news. **Yves ANTOMARCHI, 30, avenue du Roucas, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.54.57.**

Amiga cherche contacts sympas et cool dans le Sud de la France si possible. Cherche sons, musiques, bruits digitalisés rejouables. 17 h. **Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.20.31.**

Echange jeux sur Amiga 500, région Lille-Orchies. Vds livres pour Amstrad : AM-Mag + Amstar + Arcades : 50 numéros : 350 F. **David GRULOIS, 131, rue du Riez, 59343 Genech. Tél. : 20.84.63.57 (après 19 h).**

C 64 échange news. Débutant s'abstenir. Disk uniquement. **Jean-Denis MOREAU, 14, avenue de St-Germain, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.00.91.**

Cherche contacts sur C 64 disk pour échanges divers (Demos, News, etc.). Cherche particulièrement club pour échanges et créations. **Frédéric JACOB, 2, impasse des Cerisiers, 57380 Guessling. Tél. : 87.91.46.28.**

Pour votre C 64/C. 128 : échange ou vends à moitié prix des K7 originales. Out Run, Def. of the Crown, Matchday 2, Elite, Uridium, Gauntlet et autres. **David BASSENGHI, 41, rue de Terremoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amigaman cherche contacts pour échanges log. Possède Oblitérator, Buble bobble (+), etc. et cherche doc. de sculpt. 3D Animator. **Jérôme KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél. : 87.62.43.33.**

Echange programmes sur ST (possède news) sur la région de Metz (57). **Bertrand DONNET, lycée Schuman, BP 513 C, 2, rue Monseigneur Pelt, 57074 Metz Cedex 03. Tél. : 87.36.24.79.**

Sur Amiga 500 échange Hot Stuffs, Demo, Routines, News et Etranger. Recherche Supplayer. **Arnaud et Lucas VIDY, 8, rue du Docteur Friot, 54000 Nancy. Tél. : 87.50.85.47.**

Echange jeux sur Commodore 64 D (possède Arkanoïd, Gunship, Infiltrator...). Recherche super Spint, Crazycar. Surtout Nancy et banlieu. **Pierre SOPARU, 38, rue du Fontenolle, 54140 Jarville. Tél. : 83.54.40.12.**

Echange jeux sur C 64 (possède Dragons Lair, Summer Games, Skate or Die, Test Drive, etc.). Envoyer liste. réponse assurée. **Thierry BACHUR, 6, rue du Buisson de La Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

520 ST recherche contacts. **Pascal WOLFF, rue de l'Est, 68110 Illzach. Tél. : 89.52.71.72.**

Echange News on Amiga... contacter Laurent au 21.72.45.79 (après 18 h 30) ou Eric au 21.72.33.74 (uniquement le week-end). **Eric, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines.**

C 64 échange news possède : Gee Bee Air Rally : impossible M. II : Ikari Warrior : Predator : Super H. on, etc. Cherche contact tous pays. **Christian HAMEL. Tél. : 88.00.21.27.**

T08 - T09 - T07/70 échange nbrx logiciels sur disk 3' 1/2 et 5' 1/4 uniquement. **Eric LEMOINE, Appt. 8, 9 Bd du 8 Mai-1945, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Echange les dernières news Amiga contre originaux, extensions... **Jean-Charles BAPTISTA. Tél. : 48.29.13.49.**

Cherche correspondant pour CPC 612 et disk. Cherche Hurlement, Birdie, Gunship, V2, Ikarri Warriors (nouveau), Conspiration Crash Garet. Merci. **Jérôme JUAN, 154, val du Cargeï, 06500 Menton. Tél. : 93.57.11.12.**

Echange sur Amiga, Atari ST, C 64. **J.-Louis DEYRIS, 129 Res-les-Fougères, 33480 Castelmau-de-Médoc.**

Echange prgs sur disks et K7S pour CBM/64/128. Achète disks vierges. **Marc PERROT, 19, rue à Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Out Run ; Imp. Mission 2 ; Buggy Boy ; Trantor, etc.). Vends Modem Pro : 2 000 F ; imprimante MPS 803 C 64 8 000 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39 (18 h- 20 h).**

Echange logiciels sur Thomson TO K7 (F-15 ; Dakar Moto ; Passager du vent). Recherche Enduro Racer ; 500 CC ; Super Ski ; Blue War. **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernolsheim-sur-Bruche. Tél. : 88.96.07.36.**

Ech/vds les dernières news pour votre C 64 (disks). Petits prix. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Travers, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.68.82.01.**

Echange news sur C 64/128, Mes News au 1/05/88. Fast Hacken 4/Winter Games 2/The Train/Iron. Loro... **Christian BREINL, 14, Hameau des Vieux Capucin, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.16.48.**

Amstrad CPC 6128 échange et vends nbrx softs dont news. Vds des originaux K7 20 F pièce, 3615 Aspar Bal M21 (Magnum). **Alexis LETOURNEL, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.**

520 ST recherche contacts. **Pascal WOLFF, rue de l'Est, 68110 Illzach. Tél. : 89.52.71.72.**

Echange ou vends jeux pour Amiga 500. Possède news. **Yannick TURBÉ, 54, rue Eugène-Labiche, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.49.07.**

Echange jeux pour C 64 K7, possède Eagle's Nest, Leader Board, Arkanoïd Cauldron I et III et autres. Envoyez vos listes S.V.P. **Matthieu SCHWARTZ, 77, rue du Château, 67520 Wangen. Tél. : 88.87.51.99.**

Atari 520 STF échange logiciels. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Nombreuses nouveautés : Xenon, Crasy Cars, Test Drive, Barbarian, etc. **Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, La Villeneuve-St-Martin, 95450 Vigny. Tél. : 30.39.28.12.**

Echange news sur CBM 64 : Traz, Road-Runner, Test Drive, Appolo 18, Pirates, The Train, Platoon, Thunder Cats... (le tout sur disquettes) ! **Thierry DOUTONNET, 40, rue de l'Ancienne Eglise. Tél. : 88.96.48.70.**

Echange news sur ST (Voyage au centre de la Terre, Space Racer, Test Drive) contact sérieux. Envoyer liste. **Philippe SEDILLEAU, 6, rue des Communes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire.**

Echange jeux sur 520 STF et Amiga 500. Possède nouveautés. **Christof SUAREZ, chemin d'Esquerre-Poueyferre, 65100 Lourdes.**

Echange news sur C 64 Disk. Possède toutes les news comme (Crazy Cars, Odieux de la mer...). Echange aussi sur Amiga (Out Run...) **Michel JALLIKER, Croix du Levant, 51220 Les Avanchets (Suisse). Tél. : 022.27.04.51.**

Cherche contacts sur console Sega dans le Nord. **Olivier FÉRAIN, 18 bis, rue Achille-Dufresne, 52230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Atari 520 STF échange nbrx logiciels dont nouveautés. Contact sérieux. Envoyez listes. **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Atari 520 STF échange jeux sur toute la France. Réponse assurée. Possède news. **Corinne CORDEIRO, 20/12, rue Ribot, 52000 Chaumont.**

Amiga. Réalise espace tout vos dessins avec n'importe quel programme, dans n'importe quel format. Qualité garantie. Ech. nbrx prgs. utils, news, demos... **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Amiga recherche correspondant pour échanger. **Florent DUSSOVILLEZ, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.19.29 (h. de bureau).**

Echange jeux sur C 64, K7 et dis. **David LALLEMENT, 17, résidence Ambroise-Paré, 69480 La Bassée.**

C 64/128 échange jeux utilitaires (K7/disq). **Didier ROBERT, 43, rue de l'abbé-Létacq, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.21.45.**

Echange prgs contre une imprimante type MPS 802. Faire offre, cherche aussi correspondants pour C 64. **Tristan FONGARO, « Le Pech », 47320 Clairac.**

Echange nbrx jeux sur Atari XL XE (France, étrangers). Possède Druid SPX VS SPX 3. **Stive BOUTIER, 6, rue Henri-de-Montherlant (Mably), 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.**

Echange/vends nouveautés sur Atari ST (Ikari, Pink, Panthère, Predator, Super Racer, Space Harrier). **Fabien HANSCOTTE, 2, clos du Parc, chemin du Moulin, 59830 Cysoing. Tél. : 20.79.43.66 (après 17 h 30).**

Echange News sur C 64 uniquement en K7 (Rolling Thunder ou Arkanoïd 3). Très sérieux. **Thierry FIFVRE, 1, av. Gérard-Philipe, Le Grand Tressan, 33310 Lormont.**

Echange news sur C 64 disk. Recherche Time Fighter. **François KACZMAREM, 28, rue de Fouquereuil, Fouquières-lez-Béthune, 62232 Annezin.**

Echange ou vds news sur C 64 disk. Possède au 15/04/88 : Hang On, Imp. Mission 2. Voyager. I Ballz, Bob Moran, etc. vds 1531 + jeux 300 F. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude-Rissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Echange avec personne sérieuse des jeux en tout genre (nouveautés) sur C 64/128. En disq. seulement. **Eddy VERNIER, 14, rue Georges-Clémenceau, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.49.06.**

Amiga 500 et Atari 520 STF échange ou vends nombreuses nouveautés sur Amiga et sur 520 STF. Cherche contacts sérieux et durables. **Olivier, St-Ouen (région Paris), 93400. Tél. : 40.11.41.71.**

Atari 520 : Cherche contacts pour échanges de nbrx logiciels de jeux et utilitaires. **Dominique BONNET, 8, rue René-Mugnier, 71100 Saint-Rémy. Tél. : 85.48.09.30.**

Amiga : échange dernières news contre disquettes vierges ou contre news étranger. **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00.**

Echange news sur C 64 (Wint. Olym. 88, Ikari Warriors, Platoon, The Train, The 3 Stooges...). Echange utilitaires (Virgule, Superbase, Multiplan...). **Thomas BARDEL, 7, rue de La Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Cherche contact sur Amiga 500 pour échanges de logiciels éducatifs, niveau seconde (Mathamation, etc.). Cherche aussi news. Possède news. **Kévin FHIMA, 23, rue Frédérick PASSY, 06000 Nice. Tél. : 93.44.15.64.**

Echange toutes les dernières news sur C 64 disk (Space Racer, Winter Games 2, Mission Impossible 2, Panther rouge. etc. **Sacha MORNAND, Croix-du-Levant, 31220 Avanchet-Parc (Suisse). Tél. : 022.97.26.41.**

Echanges news sur C 64 K7. Possède Defender of The Crown, Test Drive, Flying Shark, Appolo 18... Recherche The Sports Pack, Gee Bee Air Rally. **Stéphane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**



Echanges news sur Atari ST. **Patrice RIVAL, 50, avenue Charles-de-Gaulle, 38140.**

Echange jeux sur Atari ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél. : 66.35.21.09 (après 17 h 30).**

Echange prgs pour Amiga 500. **David GHESQUIERE, 1, rue Neuve, 59560 Comines.**

Recherche contact sympa et durable sur 520/1040. ST en Seine-Saint-Denis. Liquide matériels et logiciels pour Atari 800XL/130XE. **Alain ALBANESE, 12, rue du Président-Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.00.51.**

Apple 2C/2E cherche contacts pour échange de logiciels en tous genres. Possède news. **Rodolphe THIEBAUT, 141, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. : 47.38.22.14.**

Echange nbrx jeux T08, DISK 3, 5 : TO7-70 ; DSK5, 1/4. vends originaux « Jean de Florette » ; « Manon des Sources » ; « Greystoke en VHS. **Boris SZYMANSKI, rue du Bois-Hiraumont, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.21.59.**

Amiga 500 / Atari 520 STF cherchent correspondants. Non sérieux s'abstenir. **Laurent JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermenonville, 28130 Maintenon.**

Echange pour CPC 6128 nbrx jeux + utilitaire - nbrx jeux nouveaux. Echange jeux. Sur région Aulnay-sous-Bois. **Thierry DELAINE, 16, rue de Corse, cité Balagny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.77.82.**

Echange ou vends jeux pour console Séga. Specialement dans le Nord de la France. **Sébastien KAZNIERCZAK, 30, rue Jean-Boute, 62840 Laventie. Tél. : 21.27.42.39 (week-end).**

Echange ou vends jeux sur C 64 K7 et disks bas prix si vente. Cherche aussi contacts sérieux pour programmation (Assembleur). **Nicolas JOBERT, 27, rue Joachym du Bellay, 94110 Arcueil. Tél. : 46.64.96.99.**

C 64 disk : Echange super news. Possède au 25/04/88 : Target Renegade, Mask 3, Sinbad... Recherche contacts à l'étranger. Vente possible. **Xavier SIMON, lotissement Notre-Dame, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.23.43.**

Echange news sur Amiga dans le monde entier. Contactez-nous : The Band : **20.06.27.16** (Freddy-Boy) ou **20.73.71.55** (Biggles) à Lille.

Echange ou vends logiciels pour 520 STF (possède news). **Fabrice BENOIT, 1, rue Socrate, 67170 Brumath. Tél. : 88.68.34.04.**

Echange ou vends sur CBM 64, possède de nbrx news dont The Train, Appolo 18, Bob Morane, Test Drive, Platoon, et bien d'autre. **Xavier VAISSE, 65 bis, rue Armand-Brunet, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.23.12.**

Amiga Gourmand cherche news, faire offre. **Michel GUYENET, 64, rue Albert-Camus, 21800 Saint-Sauveur. Tél. : 80.46.32.58.**

Echange nbrx jeux pour C 64 uniquement K7. Cherche également jeux de rôle et d'aventure. **Frédéric ou Nicolas BERTIN, 18, rue Auguste-Baudon, 60250 Mouy (Oise). Tél. : 44.56.14.94.**

Amstrad : échange logiciels sur disk ou cassette. Echange également sur Amiga. **Michel BANWARTH, 8 sente du milieu des Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Echange logiciels Amiga dans l'Europe. Cherche sources en Assembleur. Ackerlight, débutants s'abstenir. **Jean-Yves CHENU, 12, rue de Halnoue, 77420 Champ-sur-Marne. Tél. : 64.68.35.75.**

C 64 cherche contact pour échange sérieux de news sur disq. Possède : Blood Valley, Demon Stalker, Kaakout, Pacdator, Super Nang On. **Frank SERVY, 10, chemin des Chênes, 42390 Villars.**

Cherche correspondants sérieux pour échange de news sur G128 dans le 95. Possède nouveautés (Thunder Cats, Out Run, Super Ski...) **Xavier SUEUR, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.83.**

Echange des idées et programmes pour le computer Apple II, IIc, IIgs. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto 62, Torino 10148 (Italia).**

Apple IIC cherche contact sympas pour échanges durables de logiciels. **Pierre-Yves BURY, 41, rue du Commerce, 03390 Montmarault. Tél. : 70.07.63.00.**

Amiga échange nbrx programmes (correspondants français ou étrangers). **Eric BENHAMOU, 39, rue de la Passementerie, 42390 Villars. Tél. : 77.74.10.60.**

Echange softs sur ST (région Nord) **Jean-Philippe YANKEMMEL, 91 Breemack Streate, 59270 Bailleul. Tél. : 28.42.73.80.**

Vends ou échange jeux sur C 64 nombreuses nouveautés sur disques. Cherche utilitaires avec doc. **Yvon CARRETERO, 30, rue de La Forêt, 57290 Faneck. Tél. : 82.58.66.94 (après 18 h).**

C 64 : échange nbrx news dont : Predator, Dan Dare II, Beach Head III, Western Games, Platoon. Cherche contacts sérieux et durables. **Alain CALLENS, 32, rue du Christ, 7700 Mouscron (Belgique).**

Echange ou vend (disk) sur C 64 : Maniac Mansion, Test Drive, Out Run, etc., contre passagers du vent 1/2, ou toutes autres news. (jeux d'aventure). **Sylvain RUCKSTUHL, 15, route de Pré-Marais, 1233 Bernex, Genève (Suisse). Tél. : 022.57.39.53.**

Amiga échange nbrx logiciels avec France et étranger. Achète revue américaine très récente du genre de Tilt, spécialisée à Amiga et périphs. **Fabrice BOUCHER, « Le Châlet », Bazouges-sur-le-Loir, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.09.42.**

C 64 : vends ou échange programmes sur disk ou K7. Je possède des news. **Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Echange, achète, vends plans hard sur Atari ST. Achète Hard ST à bas prix. Vends disk avec jeux pour Atari XL à bas prix. **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Echange softs sur Amiga 500, cherche contacts tous pays. Envoyez vos listes. **Eric DACHE, 87, rue Terne-Moreau, 57000 Auvelais (Belgique). Tél. : 071.77.71.56.**

Atari ST et Amiga : réalise digitaliseurs sonores et autres interfaces. Ech. nbrx softs. Rech. softs mus. **Jean-François FELTER, 10, rue de l'Argile, 67400 Illkirch. Tél. : 88.39.34.34.**

Amiga vends ou échange originaux jeux d'aventure Infocom, Level 9, Magnetil Scrolls, etc. **Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.86.72.**

Echange news pour C 64 disk. Possède : The Train, Power at Sea, Bivouac, etc. **Philippe LUPO, Fitilieu, 38490 Les Abrêts.**

Atari 520 ST : échange nbrx logiciels de jeux et utilitaires. Possède et recherche nouveautés. **Erik ROBERTSON, allée de la Chenaie, La Nartelle, 83120 Ste-Maxime. Tél. : 94.96.56.19.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux ou autres sur C 64. Possède news (Platoon), Combat Sckool, Trivial Poursuit et Demonstation. **Jean-Christophe ADJI, 19, rue Doyen-Gosse, 35600 Fontaine. Tél. : 76.27.15.08.**

Echange ou vends nbrx logiciels dont news sur CPC Disc. (disco 5.0, Rampage, Side Arms, Gauntlet 2, Western G., Thunder Cats, 720°, La Marque jaune, etc.) **Serge ROULAND, 8, rue Haessling Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h).**

Vends ou échange nbrx jeux K7 et disques (CPC 464 + DDI-1) dont news (Renegade, P. du TPS, Sram1 et 2, la Chose, Gryzor...). **Fabrice BEAUCOURT, 12, allée du Bois Moussu, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.40.24.**

Atari XL-XE-ST échange news. Possède nbrx logiciels. Intéressé par la musique sur ST. **David DESLAEF, 40, rue Edouard-Vaillant, Hergnies, 59199 Nord. Tél. : 27.25.00.88.**

Echange jeux pour Amstrad CPC 464 sur K7 seulement. **Philippe BOURGEOIS, « La Touraine », 74540 Alby-sur-Chéran.**

Echange nbrx news sur ST. Echange aussi trucs et astuces pour nbrx jeux. **Laurent MASSA, route de Saint-Paul, 84840 Lappalud.**

Amiga 500 cherche contact à l'étranger. **Isabelle AUVRAY, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Echanges pour compatible IBM. **Lakdar NABTI, 3 c, passage des Poètes, 28000 Chartres.**

Echange news sur C 64. Possède : Dark Castle ; impossible Mission 2 ; Ikari Warrior. Vente possible. **Lionel WAVELET, 210 rue Louise-Michel, 62430 Sallaumines. Tél. : 21.70.03.68.**

C 64 échange les derniers news disq. (The Train, Platoon, Predator, Skyfox 2, Pas. Vent I & II. Bad Cat...). **Cedric ZBINDEN, chemin du Prailat 110, 2744 Belprahon (Suisse). Tél. : 032.93.37.09.**

Echange nbrx jeux sur TO8 disk 3,5. Vends K7 vidéo originales « Jean de Florette » et « Manon des Sources » 220 F les deux. **Boris SZYMANSKI, rue du Bois Hiraumont, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.21.59 (week-end).**

Recherche contacts sur Amiga 500 sur la région, de préférence. **Eric BENICHOU, 812, rt de Cagnes, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.22.62.57.**

Echanges et vends progs news + anciens (Air-Rallye, Rocket-R...). Sur C 64 + 1541. Cherche digitaliseur + Images vidéo. **Frédéric BRIDAY, 32, chemin de Laval, 69230 St-Genis-Laval.**

Atari 800 XL cherche correspondants pour échange jeux (Tomahawk, Pauw, Silent Service, etc.). **Frédéric MELLE chez Mme Jacquet, 3, résidence du Parc, appt. 55, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.38.72.**

Echange news sur C 64 disk. Cherche contact si possible ds le Nord (Test Drive - Def of Crown - Apollo 18 - Chuck Yeager - Arkano). Envoyez liste. **Jean-François TAVERNE, 59, rue des Lilas Spycker, 59380 Bergues. Tél. : 28.27.03.66.**

Echange nbrx jeux sur Atari ST (news). **Jean-Luc VIGNES, 12, impasse Frédéric-Chopin, 30100 Ales. Tél. : 66.86.16.26.**

Echange news sur Apple, possède nbrx softs (le 13/4 : Death Sword, Wing of Furry, Ultimats, etc.). Cherche contact en France mais aussi USA. **Sacha BORRUT, 28, avenue du Château, 95500 Le Thillay. Tél. : 39.88.15.34.**

Echange nbrx logiciels pour 800XL (Tuer n'est pas jouer Tomawahk). **Benjamin BEHAR, 25, clos Alines, 95350 St-Brice. Tél. : 34.19.07.17.**

Stop ! Cherche corres. etrangers pmour Atari ST. Tous pays et club ! **Tél. : 48.66.37.32.**

Apple II C recherche contacts durables pour échange divers. Possède nouveautés intéressantes. **Gérard PENOT, 6, avenue de Sevigne, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Amiga 500. Cherche contacts sérieux en vue d'échanges de programmes de jeux et d'utilitaires. **Stéphane DEPRES, 21, allée Maurice-Ravel, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.62.97.**

J'aimerais avoir des trucs pour l'Amiga 500 et sur les programmes. Et je fais aussi de l'échange de programme sur l'Amiga. WHI2-KIDS. **FLECHE-GENOFOISY, 7370 Papineau, Montréal, Québec (Canada). Tél. : (514) 728.0270.**

Echange news sur Amiga 500 dans tous le monde. **Frédéric FRICKERT, 54, rue des Allées, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.44.32.36.**

Echange progs pour C 64 sur disk (Test Drive, Gunship, Strate or Die...) Recherche progs en mode 128 et CAM. **Eric SCHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach.**

Logiciels Atari 1040 STFC sur région Troyes-Metz ou autres et propose ses services pour une gestion-comptable de PME-artisan sur Atari. **Francis BECHLER, 11, rue Belle-Isle, 57000 Metz. Tél. : 87.32.99.81.**

Atari ST et Amiga cherchent contacts. Vends Imagewriter 1 000-2 500 F. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue Gaston-Charbonnier, Les Muguets, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11.**

Echange logiciels sur Atari ST. Cherche et possède news. **Arnold POUTEAU, 39, boulevard Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél. : 43.36.63.02.**

Echange nombreux jeux sur K7 pour C 64. Recherche Shad of Mordor. Vends Redi 13 et tous jeux d'Heroic Fantasy. Non sérieux s'abstenir. **Gilles REYNE, 343, boulevard National, 13003 Marseille.**

Atari 1040 STF recherche contacts sympas pour échanges divers. **Frédéric VILLIOT, 380, rue Pasteur, 73490 La Ravoire.**

C 64/128 cherche correspondant pour échange de programmes D/K de préférence en région parisienne. **Alexandre CATONNE, 136, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.43.14.44.**

Amiga 500 débutante achète jeux à bas prix. Faire offre. Même étranger. **Isabelle AUVRAY, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Echange news sur C 64. Possède au 25 mars : The Train, Freddy Hardest 2, Out Ron 3, Platoon, etc. Recherche Space Racer, Voyage au... **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude-Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Echange solution complète d'Ultima 4 + trucs et astuces et éditeur de personnages contre solutions de jeux d'aventure. Cherche jeux Infocom. **Alain BARTHEL, 7, rue du Lycée, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.31.59.83.**

C 64 échange news + anciens sur disk Only. Achète RS232C et digitaliseur vidéo ou échange contre programmes (jeux, éducatifs, utilitaires...). **David ROZENBERG, 2, rue de l'Arboust, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.23.76.**

Echange programmes CPC 464. Recherche Qin, Hurlements, Santa Fe. Possède new K7, disk sur Amstrad. **Eric MEUNIER, La Fosse-aux-Loups, 72390 Dollon. Tél. : 43.93.53.03 (après 17 h 30).**

Amiga 500 recherche contact pour échanges ou achat de programmes. **Jean-Paul REY, 7, chemin du Maquis, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.94.23.**

Echange nombreux jeux pour Spectrum, poke, astuces, plan ; bienvenus. Réponse assurée. **Philippe LECLERCQ, 168, rue Jean-Volders, 1420 Braine-l'Alleud, Belgique. Tél. : 02.38445.38.**

520 ST échange jeux (nouveautés). Réponse assurée. **Eric GOSSET, 19, rue du Général-For, 02140 Vervi.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers. **Philippe GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.**

Echange ou vends programes sur Amiga. Recherche contacts à l'étranger. **Michael ESCHKIND, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.54.01.**

Cherche contact pour échange softs sur Amiga 500. Envoyer liste. Recherche ancien Mariner. **Jérôme COUREAU, 22, rue Voltaire, 42270 Saint-Priest-en-Jarez.**

520 STF échange nombreux logiciels. Réponse assurée. **Laurent PLAZI, 171, rue des Echoppes, 13800 Istres.**

TO 8D isolé cherche contact sérieux pour échange de logiciels (possède Slap Fight, Arkanoid...), de trucs et astuces. **Ludwig VANNIER, 121, rue du Coteillon, 01150 Lagnieu. Tél. : 74.35.90.40.**

Echange news C 64 (K7) : Iznogood, Rolling Thunder, Knight Games II, Octapolis, Platoon, Calif. Games, Gun Smoke... Pos. de vente. **Patrice POEYTO, 73, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau.**

Echange nombreux jeux sur CPC K7 (Western Games, Gryzon, etc.). Recherche : Game Set et Match et Forteresse. **Stéphane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.84.23.41.**

Apple IIc, IIgs cherche contacts pour échanges. Nombreux logiciels. Envoyer fichiers Apple sur disks de préférence. **Patrick ROUDIER, 1, rue du Sergent-Leclerc, 37000 Tours. Tél. : 47.37.64.42.**

Echange nombreux jeux sur Atari 520 ST. Contact sur la région (nouveautés). **Jean-François DROUIN, 33, rue Ampère, 76800 Saint-Etienne du Rouvray. Tél. : 35.66.66.84.**

Possède C 64 et drive. Cherche correspondant sympa et patient pour donner idées, trucs et listing programmes. **Alain BAJAS, La Floriane n° 7, 59 trs des Faïenciers, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.21.58.**

Cherche contact France et étranger pour échanges sérieux de news sur C 64, disq. uniquement. **Frank SERVY, 10, chemin des Chênes, 42390 Villars.**

Echangerai disq. 3 pouces et demi grande marque contre softs originaux pour Atari 1040. Faire offre. **Pascal MATHIEU, 139, rue du Cygne, 38290 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.95.56.52 (après 18 h).**

Amiga cherche contacts pour échanges. Possède nombreux utilitaires. **Danny LARCHEVEQUE, « Le Bourg » Segonzac, 24600 Ribérac. Tél. : 53.90.35.26.**

Atari 520 STF échange jeux. Cherche news. Possède nouveautés. Echange Atari 520 STF (neuf) + programmes contre Amiga. **Jean-Paul SANVOISIN, 92 bis, avenue de Verdun, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.72.04.**

Echange jeux récents pour 520 STF et Amiga 500. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

Recherche contacts sur console Sega dans le Nord pour échanger astuces ou jeux éventuellement. **Olivier FÉRAIN, 18 bis, rue A.-Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Console Sega recherche Fantasy Zone, Great Golf, Rocky à échanger contre Choplifter, Ninja, Out Run, Zillion, Quartet, Space Harrier, Wonderboy. **Guillaume SYLVANO, 6, allée des Messages, 13800 Istres. Tél. : 42.56.67.42.**

Echange logiciels et utilitaires sur C 64 et 1541 (nouveautés). Espère échange durable. **Denis DELOEIL, Les Courtils, rue du Bois-Joli, Montcy-Notre-Dame, 08090 Charleville-Mézière. Tél. : 24.56.03.02.**

Echange news sur C 64. Disks. Cherche contacts sérieux et durables. **Marc GUMERY, résidence du Parc Tilleuls B, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.39.34.**

Echange ou achète nombreux jeux et utilitaires sur Atari STF. **Christophe JOSSELIN, 10, rue du Nil, 75002 Paris.**

Amiga cherche contacts sympas pour échanges divers. Cherche sons, musiques, bruit, images digitalisés. Cherche bidouilles. **Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.20.31.**

Echange nouveautés sur Amstrad 6128. Possède + de 60 news. Echange joystick Quickshot 2 contre logiciels. Réponse assurée. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).**

Echange ou vends lecteur K7 1530 pour CBM 64 + 1 cartouche + disks jeux originaux contre interface RS 232 ou autre. Faire pro. à **Yvan CROZE, SP 69268, 75998 Paris Armée.**

Le mois prochain... Tilt spécial vacances!

Un dossier indispensable pour vous aider à préparer l'été!

Basket, base-ball, surf, patinage, ski nautique, water polo, curling, bowling, tennis, hockey. Vous retrouverez la fine équipe de *Tilt* posant pour l'occasion dans des attitudes de vrais sportifs...

Pleins feux sur les hits tant attendus

Capone de Actionware, *Carrier Command* de Rainbird, *Crack* de Linel, *Echelon* de Access Software, *Io* de Firebird, *Leatherneck* de Microdeal, *Out Run* de Microdeal, *Space Racer* de Loriciels, *Thundercats* de Elite... De l'action pure, des graphismes éblouissants, de l'animation délirante de vitesse!

Exclusif et palpitant!

Notre spécialiste de l'arcade, Alain Huyghues-Lacour vous dévoilera tous les secrets, en textes et en images (nombreuses), de *Platoon* et de *Barbarian*.

Classé X

Erotisme ou pornographie? Denis Scherer enquête dans les bas-fonds de la micro. Strip Poker, Peep Show, cariatides en tenue d'Eve, le voile de la pudeur sera levé!

Banzaï!

Du nouveau dans l'empire des consoles. Une critique détaillée, avec photos d'écran, de toutes les cartouches récemment sorties.

Et une centaine de nouveaux titres pour toutes vos machines...

LIVRES ET MICROS

Périodiquement, l'Intelligence Artificielle cherche à déterminer ses propres limites, son bilan, au regard de son nom : en quoi les laborieux travaux engagés sous ce prestigieux intitulé se rapprochent-ils d'une intelligence ?
Les revues se passionnent pour le sujet :
• *Terminal* y consacre un numéro spécial, vieux d'un an mais toujours lisible : ***« le Virus IA »***. 96 pages réparties en quatre thèmes : « l'intelligence en question ou l'Intelligence Artificielle ». L'informatique que nous connaissons est-elle la seule intelligence mécanique possible ?
Ensuite : l'informatique en débats ou les limites théoriques de l'IA.
Troisièmement : demain l'IA rasera-t-elle gratis, quelques articles sur ses techniques et ses applications ?
Enfin sous le titre « Experts en Pouvoir » plusieurs contributions dont « vingt-deux questions à soulever à propos de l'IA ».
Une somme de contributions qui posent des questions, mettent en relief des problèmes, ne s'accordent pas forcément entre elles. Des articles denses, mais aucune difficulté technique, pas une ligne de programme. Stimulant!
Terminal n° 31/32/33 (triple)*. 60 F. 18, rue de Châtillon, 75014 Paris.*
• *Le Débat* a édité aussi un numéro spécial. « Une nouvelle science de l'esprit. Intelligence artificielle, sciences cognitives, nature du cerveau ». Ici l'approche est plus philosophique, tandis que *Terminal* se passionne pour les conséquences sociales et culturelles de la diffusion de l'IA, *Le Débat* rend compte de l'angoissante question : quels sont les rapports entre les possibilités, le fonctionnement de l'IA et celui du cerveau. Le programme revient régulièrement au premier plan. Ici prévaut le point de vue selon lequel l'IA peut apprendre du cerveau, plus exactement que l'IA ne peut progresser qu'intégrée aux sciences cognitives qui s'intéressent en général à l'acquisition et à la maîtrise des connaissances, par les humains comme par les machines. Près de deux cents pages de contributions d'auteurs français et américains, praticiens de la question.
De quoi s'occuper un moment!
Le Débat n° 47*. Editions Gallimard. 68 F.*
• ***Inférence.*** Le magazine de l'intelligence artificielle. Nous avons lu le numéro ***« Spécial Europe »***. Essentiellement intéressée par les applications de l'IA, la revue propose des articles généraux, comme on peut en trouver chez n'importe lequel de nos confrères de la presse informatique. Un symptôme : une rubrique appelée « le dossier de l'ingénieur » a pour sujet « comment réaliser un système expert ». La rubrique occupe seulement une double page ! On se demande pourquoi dépenser près de 100 francs pour apprendre ce qu'on peut lire ailleurs !
Vues de l'esprit*. Douglas Hofstadter et Daniel Dennet. Interéditions. 500 pages.*
Autant le premier livre de Douglas Hofstadter exigeait des efforts et de l'attention pour être lu, autant ce second ouvrage, lui aussi passionnant, se parcourt comme un recueil de nouvelles.
En fait c'est un recueil de nouvelles de SF, entrecoupées des réflexions des deux auteurs.
Tout tourne autour des paradoxes de la conscience de soi, de l'intelligence, quand on suppose réalisée une vraie Intelligence Artificielle. Un seul exemple : si l'on peut reproduire instantanément un humain par des moyens mécaniques, avec ses souvenirs, sa personnalité, lequel des jumeaux obtenus est le même qu'avant ? A cet instant ils sont tous deux à la fois la même personne et différents !
Il est assez curieux de constater une propension d'auteurs américains à aborder ces questions comme pouvant se résoudre si l'on vient à bout d'une somme de problèmes techniques, plus un peu de logique, plus une solide dose de bon sens. Par contraste les Européens adoptent un point de vue plus philosophique, ou au moins tentent d'utiliser les efforts des penseurs de ce continent.
Les machines à penser. *Jacques Arsac. Des ordinateurs et des hommes. Ed. du Seuil. 254 pages. 110 F.*
Arsac croit que l'IA est impossible, plus exactement il a écrit son livre pour contester que *« toutes les activités intellectuelles de l'homme peuvent être transférées aux machines, qui les feront mieux que nous. »* L'auteur, professeur d'informatique à l'université de Paris VI, formule une présentation de l'informatique afin que des lecteurs non spécialistes puissent comprendre son argumentation. Il ne prend ses lecteurs ni pour des idiots, ni pour des ingénieurs ! Pour lui, la machine traite l'information, la « forme », mais ne peut accéder à la connaissance, au « sens ».
Ainsi l'intelligence réelle est définitivement hors d'atteinte des machines.
L'ouvrage, rendu facile à lire par un exceptionnel effort de clarté et de simplicité, aborde aussi les problèmes de l'enseignement de l'informatique, et dresse un état rapide de l'IA.
Un livre pour vous remuer les neurones !
A la découverte des systèmes experts à travers VP-Expert. *Alain Mailliard. Edimicro. 160 pages. 148 F.*
Cet ouvrage double purement et simplement un manuel de *VP-Expert*, logiciel générateur de systèmes experts. De plus il est très difficilement utilisable. Ainsi l'index alphabétique des mots clefs de *VP-Expert* qui clôt le volume ne fournit aucun développement sur ceux qui ont été rencontrés dans le cours de l'ouvrage, sans renvoyer aux pages où ils sont expliqués.
Ce livre a manifestement été rédigé trop vite.
Pour la Science, numéro spécial (n° 122). ***« L'informatique du futur »****. 178 pages. 32 F.*
Les numéros spéciaux informatiques de revues scientifiques brillent par leur qualité et l'angle de leurs approches renouvelées.
Pour la Science réunit les contributions d'auteurs essentiellement américains sur l'évolution possible des machines et des logiciels :
l'architecture des machines (en parallèle),
les puces (avec un milliard de composants),
les nouvelles méthodes de programmation (pour tenir compte des architectures parallèles), les nouvelles techniques de stockages de données (disques optiques), les communications entre les humains et les machines (agissez immergés dans des « réalités arificielles »), enfin sur les réseaux, la recherche scientifique et l'industrie.
Les articles restent accessibles tout en donnant une idée des problèmes rencontrés dans chaque domaine.
Ces numéros spéciaux (voir aussi *La Recherche en IA, collect. Points Sciences, éditions du Seuil 373 pages. 39 F, cf. Tilt* n° 44 p. 132) risquent de plus approfondir votre conception de l'informatique que dix autres ouvrages mal choisis.
Guide de l'informatisation. *Informatique et société. Jean-Pierre Durand, Pierre Lévy, Jean-Louis Weissberg. Editions Belin. 350 pages. 145 F.*
Tout sur l'informatisation : depuis l'économie de l'informatique, l'informatique au travail, l'informatique dans la cité et technologies et création. Tout y passe depuis la Fraude Assistée par Ordinateur (FAO), en passant par la robotisation de la production, la musique et littérature assistées par ordinateur ou les délicats rapports de l'informatisation des services avec les libertés...
Clairement rédigé, illustré d'encarts et de tableaux, renvoyant aux livres et articles nécessaires pour approfondir chaque sujet ce guide apprendra beaucoup à qui pense déjà tout savoir. Il concilie l'inconciliable : dense, bourré d'informations, il reste digeste et pourrait se lire d'une traite.
La pratique du Turbo Basic. *Henri Lilen. Editions Radio. 262 pages. 205 F.*
Bien sûr cela fait double emploi avec les manuels édités par Borland, qui est un des rares éditeurs à se soucier de la qualité de sa documentation. Mais ça ne peut pas faire de mal de disposer d'un autre ouvrage, avec un index des mots clés, un lexique des commandes. Je suis sceptique quant à la possibilité d'apprendre à programmer uniquement avec le livre, mais c'est un scepticisme touchant l'ensemble des manuels écrits plus qu'une critique de cet ouvrage.
Le guide du Minitel. *Editions Minitel magazine. 292 pages.*
Cet ouvrage est un quadrimestriel, c'est-à-dire qu'il connaît trois éditions chaque année. Quatre mille services et deux cents matériels connectables sont répertoriés.
Le 80286 et ses périphériques. Les circuits clés des IBM AT et compatibles. *Henri Lilen. Editions Radio. 254 pages. 230 F.*
Pour les programmeurs sur *PC-AT*. Mêmes qualités que les innombrables livres du même auteur sur des sujets proches.
Ces livres-jeux dont vous êtes le héros.
L'éditeur Albin Michel entreprend la parution d'une nouvelle série dans sa collection « Albin Poche ». Quand une idée marche : le livre d'aventures interactives, cela crée un marché sur lequel les pionniers ne sont plus seuls.
Les deux premiers titres sont ***James Bond, Destination danger****, par Jean-M. Favors et* ***Transformers, le danger vient des étoiles*** *par Dave Morris.*
La collection semble destinée aux très jeunes générations d'autant plus que le scénario de science fiction commence par *« Ton oncle et ta tante sont astronomes... »*. Comment tutoyer le lecteur (ou lectrice) puis lui demander de sauver le monde ? De plus les noms n'ont pas été traduits : les envahisseurs s'appellent Stascream ou Bombshell. Laissons-nous au moins rêver un monde ou toutes les machines ne parleraient pas anglais !



BOB MORANE OCEANS : PLONGEZ AU CŒUR DE L'ACTION !!

Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement. De multiples jeux d'arcade vous attendent. A bord d'un Jet-Byke, en plongée, un couteau entre les dents ou sur votre scooter sous-marin, combattez sans répit les armées de l'Ombre Jaune avant de rayer de la carte leurs bases sous-marines. Méfiez-vous des attaques de requins, de pieuvres ainsi que des champs de mines qui infestent le fond des Océans.

Et toujours en PLUS, le livre de poche constitué d'un roman de Bob MORANE, d'un guide illustré, d'une BD couleurs de 128 pages et d'une histoire dont vous êtes le héros, qui vous mettra encore plus dans l'ambiance.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez aujourd'hui ce coupon à l'adresse suivante : INFOGRAMES, 79, rue Hyppolite Kahn, 69100 Villeurbanne.

BOB MORANE
UN LOGICIEL
UN ROMAN
UN JEU DE RÔLE
UNE BD COULEUR
UN GUIDE DES OCÉANS

TI 55

Nom : ____________

Adresse : ____________

____

Machine : ____________

INFOGRAMES

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.